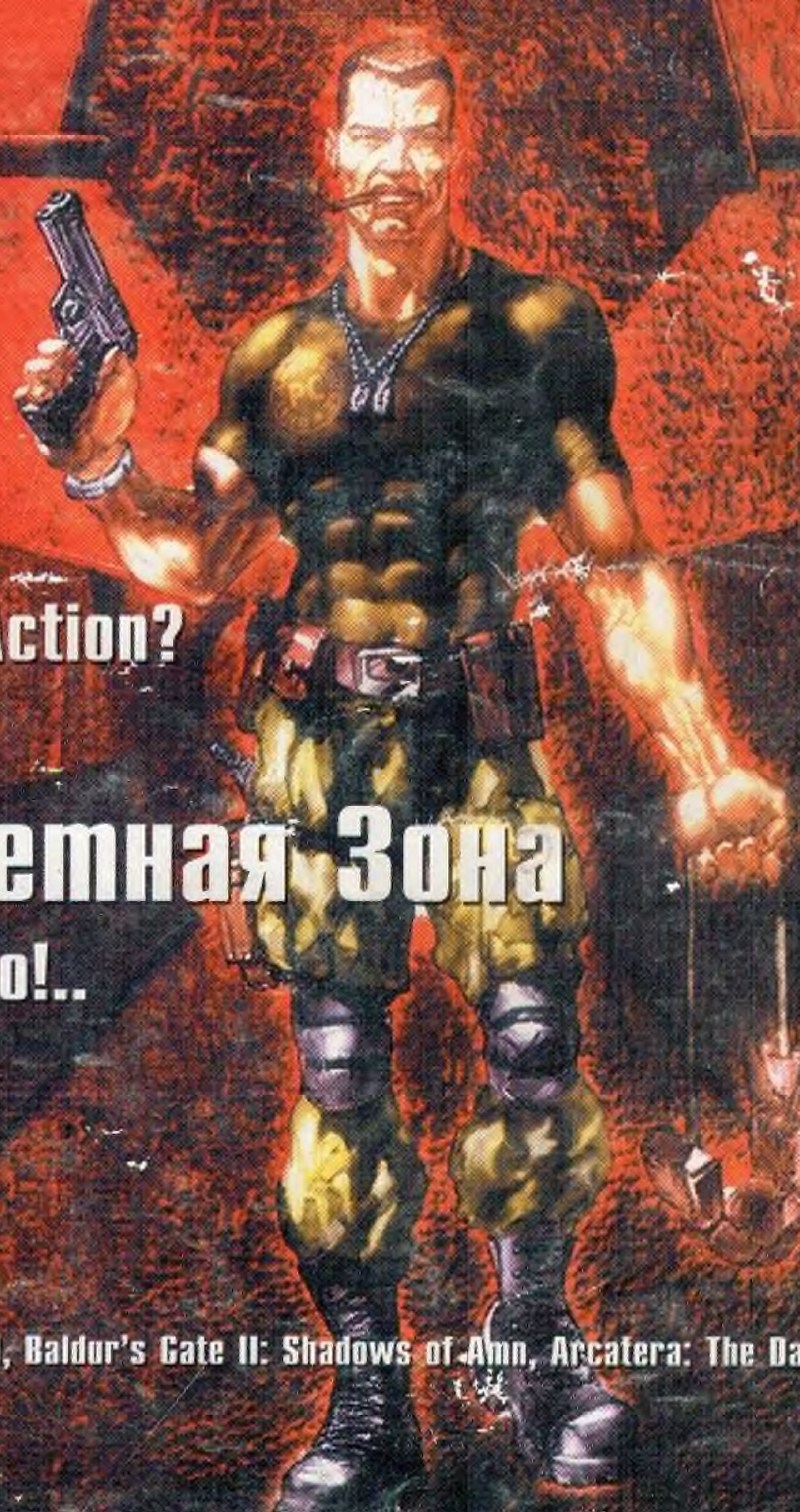
№11 (31)'1999

# Навигатор игрового мира™

## Revenant
Склеротик на тропе войны

## Nocturne
"Мертвый" сезон в жанре Action?

## Горький-17: Запретная Зона
1С и Snowball: Горько! Горько!..



**Preview:**
EON, Thief 2: The Metal Age, Halo, Final Fantasy VIII, Baldur's Gate II: Shadows of Amn, Arcatera: The Dark Brotherhood

**Review:**
Атлантида II, Digger 2000, HoMM III: Armageddon's Blade, Disciples: Sacred Lands, Microsoft Flight Simulator 2000



МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Подписка!!!
Стр. 11, 108

Привет!

Я думаю, что не ошибусь, если скажу, что больше всего народ не любит писать разного рода "слова" от редакторов, ведущих, "ответственных за" и пр. Поэтому, начиная с этого номера, эта приятная обязанность вменена всем редакторам. Насколько они справились, и находите ли вы такую "фишку" полезной хотелось бы узнать из ваших писем.

Мы специально не старались, но выпуск опять получился как бы PRG'шным, такого числа превышек грядущих ролевых шедевров я не припомню с самого первого номера. Мы тут не при чем, бум есть бум, нужно ловить момент и наслаждаться жизнью.

С этого номера мы возобновляем публикации раздела Интернет, в котором, может, возвращаемся к элементарным для продвинутых серферов вещам, но ведь не все еще успели стать таковыми, правда? Новый ведущий раздела уже озадачен - в каждом из номеров ждите описание бесплатных сетевых игр всех жанров и направлений.

От лица редакции и читателей хочу поблагодарить "железячника" Руслана Шебукова, который ушел от нас в другое издание редактировать не раздел, а целый новый журнал. Пожелаем ему успехов :). В связи с чем соответствующие страницы "Навигатора" теперь ведет Дмитрий Горяйнов, прошу любить, жаловать, делиться проблемами и присылать вопросы для "железной почты", которая будет возобновлена со следующего номера. Приветствуются также темы для статей, которые вам было бы полезно-интересно почитать.

Просто таки "девятый предрождественский вал" игрушек привел к тому, что из этого номера в следующий были вытеснены предварительные обзоры по потенциальным хитам - Duke Nukem Forever, C&C: Renegade, Orcs: Revenge of the Ancients. А вот на превьюшку по Baldur's Gate 2 - рука не поднялась :). С другой стороны этот запас поможет нам выпустить последний номер уходящего года ускоренными темпами.

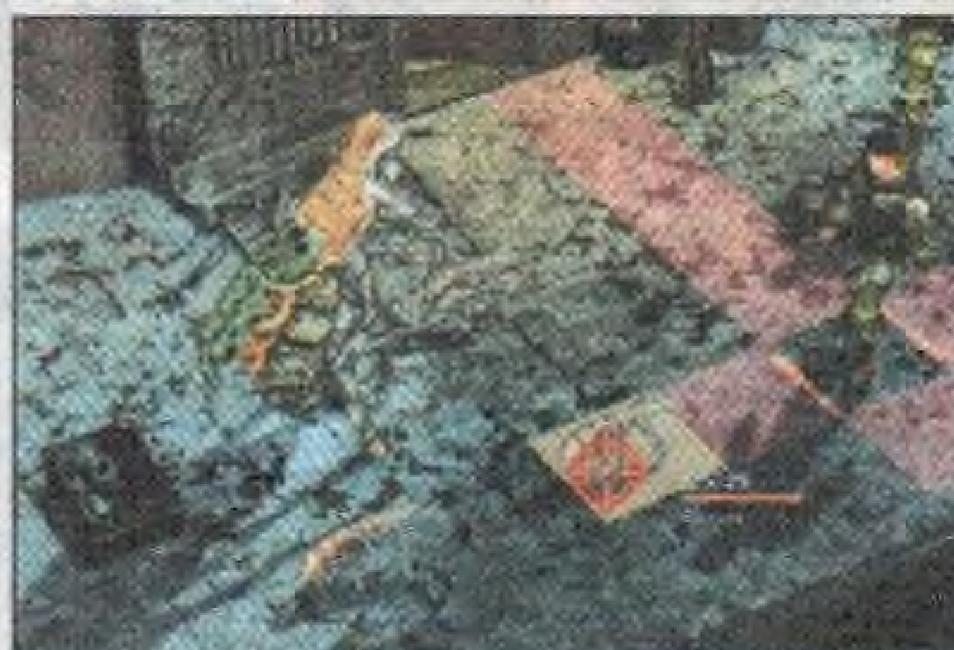
А еще в течение отчетного периода был повод в очередной раз порадоваться за отечественные игровые компании. В наличии отличные локализации: "Горький-17" (Snowball/1C) и "Атлантида 2" (Nival/1C) и отечественные разработка - "Орда" (Бука). В следующем же номере читайте обзоры по локализованным GTA 2 (Бука) и Чемпионат Ралли Mobil1 (Дока). Если так и дальше пойдет, то пираты от игрушек останутся без работы.

Один из самых интересных материалов номера - разбор по косточкам Su-27 Flanker в статье *Сергея Нефедова* "В ожидании чуда или Пора менять лошадей?". Мне кажется, она будет интересна не только увлеченным симуляторщикам, но и всем игрокам без исключения.

На этом позвольте поставить точку.

Искренне Ваш,

Игорь Бойко



**Список игр в номере:**

**■ Элементарно, Ватсон!**

В который раз наши пираты "порадовали" всех и вся. В очередной раз перевели игру годовалой давности и почему-то назвали ее "Приключения Шерлока Холмса и доктора Ватсона", не забыв поставить значок "Переведено профессиональными актерами". При этом подразумевалось, что на диске кто-то скрипит, пытаясь походить голосом на В. Ливанова и В. Соломина. Каково же было наше удивление, когда в редакцию позвонил сам Ливанов и попросил напечатать опровержение. Официально заявляем, что эти два замечательных актера не имеют никакого отношения ни к пиратам, ни нелицензионным локализациям.

**■ На Гитлере можно ставить крест**

Берегись Германия, польский Mortyr - можешь начинать подыскивать себе памятник. Xatrix (http://www.xatrix.com) - пожалуй самая отвязная из всех компаний-разработчиков планирует выпустить римейк старого хита - Wolfenstein 3D. Технической основой станет движок Quake 3. Вы только подумайте, что эти паразиты из Xatrix смогут сделать с игрой нашей мечты... Все что мы хотели! Замок Wolfenstein падет к нашим ногам. B.J. Blazkowicz снова будет пробираться через орды сатанистов-фашистов, вновь мы почувствуем тяжесть шестиствольного пулемета в руках и услышим Ahtung! Сдохни, Гитлер!

**■ Возвращение Лулы**

Отправлено в печать продолжение скандальной WET: The Sexy Empire. На момент выхода журнала WET Attack (а именно такое название носит сиквел) будет вовсю продаваться. Игра теперь псевдотрехмерная, фантастическая, представляет собой целую смесь жанров и... внешне выглядит совершенно кошмарно. Как ни печально это говорить, похоже, порнозвезда Лула сдала позиции, и ей уже не повторить успеха своей молодости.

**■ У Лары Крофт появится подружка**

Звать ее будут Сара (полное имя - Sara Pezzini), и воплотится она в пока официально не объявленной игре от Core Design. Сара – детектив Нью-Йоркской полиции, а заодно и главная героиня комикса Witchblade, который выпускает Top Cow Productions. (Кстати, та же Top Cow выпускает Tomb Raider comics). Жанр, как не трудно догадаться, 3D action/adventure. Не зачастила ли Core с подобными играми? Tomb Raider, Urban Chaos, а теперь еще и Witchblade? Предположительно игра выйдет в следующем году. Что не раньше, это уж точно.

**■ Diablo II НЕ выйдет до конца тысячелетия**

Нет справедливости в этой жизни, запомните три правила:

1. Хороший Диабло – мертвый Диабло.
2. Скилл никогда не бывает большим.
3. И никогда не верьте обещаниям Blizzard – все равно обманут.

По сообщению Blizzard запланированный хит Diablo II не выйдет раньше нового года. На рев рассерженных фанатов в официальном обращении Blizzard объясняла это тем, что: "Diablo II - самый амбициозный проект, игра в несколько раз больше, чем оригинальная, присутствует более полная система разработки персонажей. Кроме того, требуется время, чтобы отладить архитектуру клиент-сервер для мультиплеера на Battle.net" и т.д. и т.п. Зато в кинотеатрах Лос Анжелеса с 16 по 18 ноября будут показывать рекламный фильм Diablo: The Calling. Вход – 5$. А нам что? Мы уже привыкли и знаем, что как бы не переносили выход игры, опять получится

хит. Уже научены Starcraft`ом, вторым Warcraft`ом и тем же Diablo. Хотя самой Blizzard нужно взять за практику назначать сроки релиза этак на 3-4 месяца позже предположенного.

**■ Quake 3 выйдет... в декабре... может быть**

Новости одна другой радостней - Quake III Arena вполне может не увидеть свет в этом году. Это не более чем слухи, но что в этом мире достовернее слухов? Зато есть твердая уверенность, что в ближайший месяц появится полноценная демоверсия (а не бета). Кроме того, на картинке вы можете наблюдать коробку специального издания Quake III, которое выйдет очень ограниченным тиражом (не более 30.000 копий) только для фанатов Quake.

**■ Снятся ли Морфеусу деньги?**

Самый популярный фильм сезона Matrix, а значит, грех не сделать по нему игру. Тем более, если игра выйдет к аншлагу Matrix II. Братья-режиссеры Энди Вачовски и Ларри Вачовски гадают какой из компаний подороже продать лицензию. На данный момент есть два претендента - Shiny Entertainment и команда, создававшая Metal Gear Solid. Первая прославилась сериалами про земляных червей (представьте себе в Матрице коров, падающих с неба), вторая – приставочными играми. Хотя поговаривают, что сам Кармак задумывался над этим предложением сделать игру по мотивам "Матрицы". Но самое ужасное во всем этом то, что игра, вероятнее всего, будет only for PlayStation 2.

**■ Гиганты идут медленно**

Выход Giants: Citizen Kabuto - перспективной action/strategy от Interplay отложен. На вопросы журналистов о причинах задержки компания ответила: "она не готова и все". О новом сроке релиза было небрежно замечено "где-то в 2000 году".

**■ Гангстеры 2**

Hothouse Creations объявила, что продолжение Gangsters: Organized Crime (на данный момент продано более 500.000 копий игры) находится в разработке. Действие вторая части этой стратегической игрушки по прежнему происходит во времена расцвета бутлегерства, Широкополые шляпы, длинные плащи, пиджаки в полоску, Кадиллаки и автоматы Томпсона – что еще для счастья надо?

**■ Вот как дам тебе силой и магией!**

3DO объявила о разработке Crusaders of Might and Magic - 3D action/adventure с видом от третьего лица. Собственно об игре было объявлено еще весной... Подождите кричать: "Куда ж вы смотрели!?" До недавнего момента Crusaders of Might and Magic планировался исключительно для Playstation. Теперь же 3DO почесала репу и решила выпустить игру и для PC. Еще бы, ведь на Playstation не было ни

одной игры из серии Might and Magic, и для подавляющего числа приставочников ее название толком ничего не скажет (дикие люди, дети гор). Не то, что для компьютеров, где каждая игра с логотипом M&M становилась хитом.

Действие "крестоносцев", как это не трудно догадаться, происходит во вселенной Might and Magic – откуда и растут ноги у составляющих будущего хита: система магии, карта мира, монстры, в конце концов! Представляете, зарубить своими руками гидру или некроманта? Скриншоты из игры хоть и выглядят несколько по-приставочному, зато красочные и все из себя спецэффектные. Желающие могут почерпнуть информацию на официальном сайте: *http://www.3do.com/products/ playstation/crusaders.* А все лишенные Интернета могут просто подождать следующий номер, где мы поместим большое превью по игре.

**■ Бука в натуре**

Кто сказал, что выбор нелегкое дело? Компания "БУКА" недолго мучилась вопросом "Быть или не быть?" и решила... БЫТЬ! Быть - безобразию, нецензурщине, похабщине и непристойности! Из двух предложенных

вариантов игры GTA 2 - политкорректного и политНЕ-корректного - выбор пал на второй. Россия - не Франция (которая выбрала - не быть!), и теперь нас ждут леденящие душу по смелости и жестокости задания и саундтреки с использованием нецензурного лексикона (не закрывайте уши - они на английском языке)! Компания Бука, проводит локализацию сиквела одной из самых скандальных игр - GTA2. В продаже с 15 ноября. Чиста-конкретна, это хит, пацаны!

**■ Привет, Дуралей!**

А вот компания "Никита" взяла и переименовала свой проект "Бармалей 99" в "Дуралей 99". Напомним, что "Дуралей 99" – красивая игра для детей про мальчика Витю и страшного разбойника Бар... Дуралея. Конечно торговое имя - это хорошая и нужная вещь, но иногда хочется, чтобы ее не было вообще. Уж больно раздражают ситуации, когда разработчикам приходится идти на хитрость, чтобы называть игру. Штырлицы всякие тому пример.

**■ Работа:**

**■ Где бы взять дизайнера?**

Компания БУКА объявляет конкурс на должность художника-дизайнера (полиграфия, реклама). Просьба краткие резюме и образцы своих работ в формате JPG присылать на E-mail bmarina@buka.ru с пометкой "Дизайнер" в поле subj. Только для москвичей. Работа в офисе.

**■ Акелле нужен 3D-моделлер**

Компания "Акелла" приглашает на работу 3D-моделлеров. Чтобы устроится на работу, вам необходимо выполнить небольшое тестовое задание. В зависимости от результатов вам будет предложено прийти на собеседование. Прошедшие собеседование принимаются на работу с испытательным сроком два месяца и заработной платой 300 долларов США. Дальнейшая зарплата будет зависеть от вашей квалификации. Требуется смоделировать парусный корабль XVI-XVIII века. Модель должна быть не очень сложная (не более 10000 полигонов). Моделировать пушки, паруса и сложный такелаж не требуется. Следует обратить внимание на оптимальное распределение количества полигонов между различными частями корабля. При этом следует учитывать, что корабль должен хорошо смотреться как со стороны, так и с палубы. При таком количестве полигонов мелкие детали смоделировать вам не удастся, однако их надо по возможности отразить при текстурировании. Примеры кораблей, используемые в игре, вы можете посмотреть на сайте www.seadogs.net. Однако надо учитывать, что количество полигонов используемое в них менее 1500.

Что мы ожидаем от вас по тестовому заданию:

- 3-4 отрендеренных картинки с видами корабля (jpg не более 640x480).
- Скриншот из программы моделирования перспективного вида в полигональной сетке без полей программы (jpg не более 640x480).

Выполненное задание присылайте на modeller@akella.com и копию на belistov@akella.com.

Новости подготовил ***Константин Подстрешный*** по пресс-релизам разработчиков и публикациям в Интернет

## Прим. ред.

Итак, написание слова от редактора волевым главредским решением теперь вменено в обязанности каждому навигаторскому сотруднику, имеющему несчастье редактором называться. Дорогие мои! Читайте эти идущие за заставкой раздела конвульсии редакторского разума внимательно! Ибо ничто не дается нам, редакторам, так тяжело, как написание страницы текста из головы, когда минул дедлайн, и в опустошенном мозгу бьется единственная мысль: "Ничего не хочу! Пусть меня скорее убьют, и я опять зареспаунюсь со стольником здоровья!.."

Что ж, здравствуйте! Минул еще один месяц поисков идеального геймплея, клеймения естественного желания разработчиков состричь бабок неилегчайшим путем, отработки моего ласкового командного голоса на авторах и мечтаний о светлом будущем жанра. Предрождественское затишье на рынке игр уже дает о себе знать, поэтому мечтаний получилось больше - в этот номер я выпустил почти всю обойму заготовленных превьюшечных материалов. Дима Смыслов блеснул на этот раз. Раздел удался, хотя, если вы не читали оглавление, еще не поздно сделать ставки - успеет Подстрешный одолеть свой "Ноктюрн" к концу номера или нет. Ставлю один к десяти на Костю - он две недели пугал всю редакцию кровавыми подробностями игры и теперь не упустит возможности поделиться ими с читателем. К сожалению, HL: Opposing Force и великолепный Omicron появились перед самым дедлайном и не попали в номер. Я в трауре. Играю в Revenant - это двумя разделами ниже. Еще похолодало. А я так и не выбрался за город...

*Владимир Рыжков*

*Дмитрий Смыслов*

# Crimson Skies

| | |
|---|---|
| Жанр | Action |
| Издатель | Microsoft |
| Разработчик | Zipper Interactive |
| Дата выхода | Лето 2000 года |

Что бы ни говорили, а люблю я FASA. Просто по-человечески люблю. За что? Да сам до конца не понял. В первую очередь, за Battletech в целом и Mechwarrior в частности. За настолки, за карточную серию и, само собой, за компьютерный сериал. Пусть твердят, что MW3 не получился, что это попса, что нет в нем былого шарма... Знаю, и много в него играл, и не менее много о нем писал. Да, без изюминки, да, местами та самая попса, но как затягивает. Надолго, намного, намертво...

И вот еще одно творение по мотивам очередной вселенной, принадлежащей FASA. На этот раз Crimson Skies. Первый раз слышите? Значит, точно есть повод познакомиться поближе.

На самом деле, вселенная CS достаточно популярна в дружественном забугорье. Основная идея заключается в том, что в 1937 году история пошла несколько иным путем, и получившаяся в результате действительность нисколько не напоминает то, что мы привыкли видеть каждый день за окном. Альтернативная история, короче говоря. Так вот, народ США не перенес Великую Депрессию, переругался промеж собой, поделил страну на самостоятельные "территориальные образования" и начал серьезно конфликтовать, вспоминая при этом давнишние исторические обиды. До новой гражданской войны не допло, но крови друг другу попортили дай Бог сколько. Что ж, начало обнадеживающее, хотя некая самоирония присутствует.

Дальше - больше. "Новые американские" решили полностью отказаться от наземного транспорта в любых его проявлениях, объясняя это тем, что теперь львиная доля дорог проходит по чужим государствам, с которыми они не хотят иметь ничего общего. Причем так говорили практически все. И человек взглянул на небо...

Ох, лучше бы он этого не делал. С тех пор небо стало вторым домом переругавшимся американцам. Воздушный транспорт окончательно вытеснил наземный, начиная с легких аэротакси, сновавших между небоскребами Манхеттена, и заканчивая огромными транспортными и военными дирижаблями, которые по праву стали королями неба.

Они использовались для различных целей: милитаристы быстро приспособили цеппелины под авианосцы, авиакомпании – под трансконтинентальные лайнеры, торговцы – под большегрузные транспорты. Ну а где есть чей-то груз, там всегда окажется кто-нибудь, кому он позарез понадобится, желательно даром и без лишних возражений. Иными словами, и в небе появились свои "романтики с большой дороги", воздушные пираты. Именно здесь на сцену вы-

ходите вы, возможно, весь в белом, возможно – нет, как пойдет.

Что, не ожидали? Вроде такие солидные создатели, еще более представительный издатель, и вдруг, "быть плохим – хорошо". Что поделаешь, какое время, такие и песни. Ну да нам не привыкать, даже интересно. Итак, ваше основное занятие – экспроприация, мягко говоря, и прочие жизненные радости. К ним относятся: нападения на торговые суда; похищения знаменитостей, там находящихся (кстати, только для того, чтобы с ней, знаменитостью, пообедать); всяческие заварушки с привлечением армейских подразделений (ха, они надеются взять нас!) и прочее в том же духе. В общем, скучать не придется.

При этом авторы сразу просят не беспокоиться тех, у кого уже давно вместо сами знаете чего (не подумайте плохого, рук) джойстик. CS изначально направлена на обеспечение игроку максимально приятного времяпрепровождения. Действительно, здесь практически ноль реализма, зато "безумное действие, шикарная графика и добротная история". Попробовать все это на вкус мы сможем только летом следующего года, так что пока придется верить на слово. Хотя некоторые предположения можно сделать прямо сейчас.

Начнем с "безумного действия". В принципе игра, в которой все сосредоточено вокруг жизни бесстрашных рыцарей неба, и не может быть иной. А тут тем более. Авторы решили дать игрокам почувствовать всю прелесть "детства авиации" и полностью отказались от реактивной тяги. Да-да, летать придется исключительно на винтовых машинах. Конечно, не на этажерках, но тем не менее. Соответственно, бои будут более размеренными и основательными, чем теперь, хотя и не столь затяжными, как в первые годы полетов. К тому же, процесс схватки приобретет хоть какую-то романтику. Теперь, по крайней мере, противник перестает быть безликой точкой на радаре (хотя бы потому, что радара в кабине нет), его успеваешь увидеть, прежде чем сбить. Далее - о характере миссий. Не думаю, что вы станете жаловаться на недостаток динамики, когда по вашему следу пустят элитные армейские эскадрильи, или при очередном налете на конвой вместо ожидаемого безобидного транспортника там окажется пара полностью укомплектованных авианосцев.

Теперь - "шикарная графика". Здесь комментарии излишни, взгляните на картинки. Позволю себе только некоторые разъяснения. За основу взят движок от MW3, но в него, естественно, внесены определенные изменения и дополнения. Во-первых, добавлен алгоритм создания облаков. В MW3 это было не слишком актуально, на небо смотреть было некогда, а с CS задача усложнилась. Мало того, что игрок теперь постоянно находится именно в небе, так ведь еще нужно, чтобы и земля не испортила картины, и системные требования не стали поднебесными. Относительно требований пока ничего не известно, а вот картинки смотрятся весьма презентабельно. Причем авторы обещают, что вы не будете разочарованы ни видом с высоты нескольких километров, ни бреющим полетом над предместьями того же Лос-Анджелеса. И еще об облаках. Помимо того, что обещают несколько их видов, от легких перистых облачков до мрачных грозовых туч (только пока не известно будут ли осадки), они станут действенным средством в деле собственного выживания и попутного обогащения. То есть можно будет устроить засаду, уйти от преследователей и т.д.

Напоследок - о некоторых неупомянутых полезностях и приятностях. Конечно, будет multiplayer во всех известных его проявлениях и со всеми придуманными типами соединения. Более того, зная издателя CS, логично предположить, что ей уже зарезервировано место на MSN Gaming Zone.

Для большего удобства авторы решили снабдить игру встроенным редактором миссий и самолетов. Так что если в детстве вам не давали спокойно спать лавры Туполева или Ильюшина, теперь вам представится неплохой шанс реализовать давнюю мечту. Переделать можно будет практически все: двигатель, броню, вооружение. Причем в данном случае от вашего таланта будет зависеть самое дорогое, что у вас есть - вы сами. По-моему, очень располагает к ответственному отношению.

Итак, к чему мы подошли? Игра задумывается интересная. В пользу этого говорит практически все: большая популярность исходной вселенной, серьезные авторы и издатели, нестандартная задумка, красивые картинки, сладкие обещания. Что из всего сказанного сбудется, посмотрим, а пока будем ждать и надеяться на лучшее. Как всегда. Мы привыкли. Мы не можем иначе.

*Дмитрий Смыслов*

# Titanium Angels

| | |
|---|---|
| Жанр | Action/Adventure |
| Издатель | SCI Games |
| Разработчик | SCI Games |
| Дата выхода | 4 квартал 2000 года |

Альтернативная реальность Земли, далекое будущее. Техногенные пейзажи, багровое небо, безжалостная борьба за выживание между тремя расами и мы в самом сердце этого конфликта. Мир игры Titanium Angels от SCI. Мы – это Кармен Блейк, охотница за головами, берущаяся за любую работу вне зависимости от степени ее опасности, щекотливости или конфиденциальности. Лишь бы платили. Так было и в этот раз. Мы получили, на первый взгляд, стандартный "заказ" на диктатора Элегию Фьюри (высокая опасность, щедрая награда и полная свобода действий). Если бы тогда мы знали, чем это обернется.

Помимо Кармен в игре есть еще один герой - ее транспортное средство Титан. Дада, именно герой, так как по версии SCI, в будущем даже кофеварки будут способны мыслить и помогать своим хозяевам, если, конечно, на Земле еще останутся кофеварки.

Но закончим с лирикой и перейдем к рассмотрению заявленных разработчиками игровых характеристик. Итак, два героя, каждый обладает своими уникальными способностями. Кармен может бегать, прыгать, преодолевать препятствия, карабкаться на постройки, применять прочие штурмовые навыки, обращаться практически с любым видом оружия. Короче, все легко и изящно, как и полагается девушке. Титан, помимо транспорта, используется и в качестве тяжелой артиллерийской платформы. То есть выступает в роли грубой силы. А в результате получается прямо-таки смертоносная связка, во всяком случае, так говорят авторы. Соответствует положению дел и вооружение. Будут и привычные пушки, и кое-что еще, что разработчики пока держат в секрете. В зависимости от выбранного персонажа меняется и обзор: от первого или третьего лица. Все это безобразие будет происходить на 16 огромных уровнях, каждый из которых соответствует определенной части планеты: сырые и мрачные пещеры, ледяные равнины и вулканические острова.

Относительно технической стороны известно, что игра держит все известные 3D-стандарты видео и звука (ха, удивили). Ожидается поддержка до 8 игроков в multiplayer'е. Уже готовятся специальные арены. Системные требования даже ориентировочно не заявлены, но времени еще вагон. Ближе к концу вагона – рассмотрим игру внимательнее.

*Ян Масарский aka Plague J. Pestilence*

# Thief 2: The Metal Age

*Ye shall not rob from the house I have built,*
*Or commit any theft or unrighteousness,*
*Lest ye be struck down and driven into the earth fort with,*
*And the land of the heathen consume you.*
The Book of the Stone

*Hehe...*
Garrett the Thief

| | |
|---|---|
| Жанр | First Person Sneaker |
| Издатель | Eidos Interactive |
| Разработчик | Looking Glass Studios |
| Дата выхода | 1 квартал 2000 года |

Выйдите из тени, коллеги! Сегодня я собрал вас здесь, чтобы рассказать о грядущем Втором Откровении нашего Учителя. Да, я знаю, что находиться на свету для нас противоестественно, но я хочу видеть ваши лица.

В каждом из нас живет Вор. В душах одних он как бы спит. В других – сидит, как в клетке. И лишь в душах немногих – активно действует. Но год назад произошло событие, от которого мы ведем отсчет нашей истории. Год назад пришел Учитель и пробудил, освободил, показал нам путь Вора.

Те, кто внимали ему, те, кто понял и принял Учение, – находятся сейчас среди нас. Те же, кто поддался соблазну и стал проливать кровь, – схвачены нашими врагами, сидят в темницах или казнены.

Первое Откровение несло в себе испытание. Нужно было выбрать истинный путь Вора, путь тени и тишины, путь хитрости и коварства. Не грубой силы, нет. И все находящиеся здесь успешно прошли это испытание, не так ли? Второе же Откровение – уже для тех, кто хорошо знает заповеди Вора. Второе Откровение будет испытывать наше мастерство, то, насколько хорошо мы умеем пользоваться тем, что поняли.

Подойдите ближе, коллеги. То, что я сейчас вам расскажу – тайна, и она не должна выйти за пределы этого помещения.

### Древняя профессия

Thief 2. Он должен прийти, он не может не прийти! Еще бы. После ТАКОГО успеха Thief: The Dark Project! Причем успеха достаточно неожиданного. Вора никто не ждал так, как ждали, к примеру, Half-Life. Ну, ясное дело, кто ж ожидает воров-то? Воры всегда приходят незваными...

Будучи проектом экспериментальным (да, и еще темным), Вор неожиданно показал, что новаторство в нашей местами весьма закостенелой индустрии все еще отнюдь не наказуемо, и даже наоборот. Он просто пролился бальзамом на душу старых геймеров, успевших устать от стандартных формул жанра FPS. Это я не к тому, что Вор был игрой для старичков, или, тем паче, игрой для избранных, ни в коем случае. Просто тем, кому уже набила оскомину идея непобедимого героя-одиночки, сокрушающего все на своем пути, гораздо приятнее окунуться в мир, прямо противоположный данной идее, сохраняя при этом привычный комфорт вида от первого лица.

Вор был очень хорошо принят критиками, что неудивительно, и очень неплохо продавался (да и сейчас продается). В случае с играми, чья сильная сторона – оригинальность, это не всегда совпадает. Но, к счастью, множество людей оценило по достоинству возможность побыть в шкуре настоящего вора - красться в тени и избегать драк, вместо того, чтобы быть источником огневой мощи, косящей врагов толпами. Не то чтобы я был против подобных развлечений, но разнообразие всегда приятно. Вор приобрел популярность, доказав, что мы все в душе не только кровожадные чудовища, но еще и аморальные мерзавцы ;).

Только что вышел своеобразный expansion pack для Вора – Thief Gold (Eidos, видимо, понравилось переиздавать игры с дополнениями), с ним мы еще разберемся. И уже довольно скоро следует ожидать выхода Thief 2. Чего же нам ожидать от продолжения столь оригинальной игры?

### Нет "мокрухе"!

Прародителем жанра FPS не зря называют Doom, а не Wolfenstein 3D и уж подавно не более ранние игры с видом от первого лица. Именно в Doom'е были наиболее полно реализованы основные идеи жанра, поэтому отсчет идет от Doom'a. Точно так же, Thief: The Dark Project является основателем жанра First Person Sneaker или "симулятор вора", как его еще называют. Схожие геймплейные фичи наблюдались и в других играх, но только в Воре они были реализованы настолько ярко, только в нем на них построен весь игровой процесс. И вот теперь мы с нетерпением (на сей раз действительно с нетерпением) ждем второго воплощения этой отличной идеи, вполне обосно-

ванно ожидая от Looking Glass высокий уровень качества (чтобы не сказать "шедевра" - дюже пафосно звучит).

Разработчики внимательно прислушивались к геймерским отзывам, и для них стало очевидно, что идея Вора удалась. Они не были в этом уверены, разрабатывая первую часть, и потому был сделан некий реверанс в сторону обычного шутерного геймплея. "Воровские" миссии, где противниками выступали люди-охранники, демонстрируя отличную работу LG в области AI, перемежались "монстриными" миссиями, населенными классическими безмозглыми врагами.

Однако практика показала, что фанатам игры хочется играть именно роль вора, а не участвовать в посредственном боевичке. Несмотря на очень неплохо реализованные системы рукопашного боя и стрельбы из лука, сама физика движка и совсем не впечатляющие физические данные главного героя превращали бои в довольно тягостное действо. Привыкнув к зверским шутерным героям, когда играешь за Гарретта, ощущаешь себя каким-то ущербным задохликом. В бою – особенно рукопашном – требовалась недюжинная ловкость для того, чтобы завалить простого охранника, не потеряв при этом хотя бы треть хитпойнтов. А уж щедро разбрасывать по уровню аптечки никто для нас не будет.

Такой расклад сил как бы подсказывал, мол, не за мокрушника играем-то, а за вора, чистого... Развивая идею, LG в разработке Thief 2 фокусируются на "воровских" миссиях, без всяких поблажек любителям "подзамочить вражину подлую". И это, пожалуй, самая хорошая весть о Thief 2. Хочется надеяться, что мы получим воплощение столь понравившейся нам концепции в чистом, незамутненном виде. Разработчики не стали чинить то, что не сломано, и, похоже, выдают именно то, чего мы от них хотим.

**Гарретт жив!**

Одной из сильных сторон Вора был сюжет. Не предыстория, а именно сюжет, развивавшийся непосредственно по ходу игры. И главный герой (хотя, скорее, антигерой) – Гарретт, был не просто лицом, от чьего лица мы получаем по лицу. Он действительно являлся активным действующим лиц... Не, хватит.

Гарретт был движущей силой этого самого сюжета, потому как в игре мы преследовали именно его интересы, а не играли вообще. Циничный, безжалостный, талантливый вор – какая харизма! Его ремарки по ходу миссий и тот факт, что "брифинги" между миссиями шли от его лица, сыграли далеко не последнюю роль в создании атмосферы игры. Ясное дело, что и в Thief 2 мы играем за него же.

Действие начинается спустя пару лет после окончания первой части и происходит все в том же загадочном Городе, где магия переплетена с технологией. Обстановка, таким образом, принципиально не меняется, и мы можем ожидать такую же потрясающую мрачную атмосферу, какой наслаждались в первом Воре. Дизайн в целом останется готическим, в обоих значениях этого слова – и в смысле архитектурных особенностей, и в значении, опять же, "мрачный".

Тем не менее, это не значит, что нет ничего нового. Дизайн некоторых уровней подвергнется обработке в викторианском стиле (представьте себе Лондон середины XIX века), а местами – в стиле art deco (город Готтем из Бэтмена себе хорошо представляете?). Большинство уровней планируется сделать сугубо урбанистическими, без всяких там заброшенных шахт и прочей попсы.

В количестве 15-17 штук. Вся игра поделена, как пьеса, на три акта. В первом Гарретт наслаждается относительной свободой после падения диктатуры Хаммеритов (брат Подстрешный, ну признайся, наконец, – ты один из них?) и оттачивает свое мастерство на поприще экспроприации буржуазных капиталов. Во втором акте Гарретт неожиданно обнаруживает какой-то очень уж пристальный интерес к своей персоне со стороны нового шерифа (что он, единственный вор в городе?). Занявшись расследованием этого занимательного факта, Гарретт обнаруживает, что организация шерифа странным образом связана с отколовшейся от Хаммеритов сектой еретиков-Механистов, фанатиков технологии. Шериф, именем Горман Труарт, под предлогом борьбы с преступностью насаждает в городе тоталитарные порядки, а Гарретт каким-то боком ему в этом мешает. Третий акт будет развивать интригу противостояния религиозных организаций, шерифа и Гарретта, где последний будет уже выступать в роли скорее секретного агента, нежели простого вора.

Наличие Механистов, более прогрессивных в технологическом плане, чем Хаммериты, подразумевает введение кое-каких новаций в области технологии (логично, черт побери). Выражаясь проще, в нашем распоряжении окажутся новые примочки для воровского ремесла, ну и в стане врага тоже будет подкрепление.

Взамен потерянного, Гарретт обзаведется механическим глазом, который позволит ему пристально разглядывать отдаленные предметы. Кроме того, будет нечто вроде разведывательной камеры, которую можно незаметно положить за угол, не показываясь при этом самому, и смотреть через нее все тем же механическим глазом. Помнится, еще у старины Калеба во втором Blood'е был такой чудесный выкидной глазик... Камеру, разумеется, надо будет потом подбирать.

И без того обширный арсенал стрел пополнится, вероятно, еще одной стрелой со мхом, который будет разрастаться уже не на полу, а на стене, позволяя на эту стену забираться. Планируется еще такая полезная вещь, как Catfall Potion, позволяющая безболезненно прыгать с больших высот. И – ура! – фонарик. Наверняка стыренный ловким Гарреттом у растяпы Гордона Фримэна.

Среди того, чего следует избегать, появятся такие экземпляры, как механические люди на паровых двигателях; охранные механизмы, стреляющие - ни много, ни мало - пушечными ядрами; камеры слежения и системы яркого электрического освещения.

Есть также слухи об ухе. Да. Механическом ухе для Гарретта, чтобы лучше слышать, а точнее – подслушивать. Будет, может быть, некая примочка специально для нейтрализации роботов на паровых двигателях. А вот чего почти точно не ожидается, так это нового оружия. Все новые инструменты предназначены для усиления наших воровских, а не бойцовских качеств.

### В третий раз закинул он невод...

Во второй части Вора – третья инкарнация Dark Engine, движка, на котором был сделан Thief: The Dark Project и System Shock 2. Этот факт я бы не отнес к хорошим новостям. Thief, в свое время, если чем и огорчил, так это графической реализацией. Она была хороша ровно настолько, чтобы создать правдоподобное окружение, и не больше того. Была она весьма средненькая, да и неоптимизированная к тому же. Dark Engine начал разрабатываться в еще "до-кваковские" времена и по качеству графики проигрывает первому кваковскому движку. К его достоинствам можно отнести систему AI, поддержку трехмерного звука и прочие скорее геймплейные фичи типа расчета освещенности объектов и всего того, что имело смысл именно в рамках Вора. 8-битный цвет и довольно примитивная, вследствие технологических ограничений, архитектура уровней не создавали положительных эмоций. Тем не менее, System Shock 2 показал, что и из него можно выжать более-менее приличную графику. Thief 2, по идее, должен еще продвинуться в направлении "более", с поддержкой 16-битного цвета, цветного освещения и прозрачных текстур.

Не следует ожидать, что Thief 2 будет выглядеть намного лучше оригинала или вообще просто красиво выглядеть. Это вряд ли. Сильные стороны Dark Engine нельзя, к сожалению, просто так выковырять и засунуть в унрыловский движок. Суть-то, в общем, не в этом. Все равно будет очень темно и мало чего удастся разглядеть. Хотя эта вот привычка Eidos использовать старые движки... Напоминает мне анекдот про шотландца, который шел покупать новую расческу из-за того, что на ней сломался зубчик. Навстречу ему другой шотландец, выясняет, куда тот идет и возмущается – как можно, из-за одного зубчика покупать целую новую расческу?! Да, говорит первый, но этот зубчик был последний...

Правда, после выпуска Thief 2 Looking Glass собираются основательно переработать систему рендеринга, но это уже дело отдаленного будущего. Для данного же проекта, помимо вышеупомянутых улучшений, планируется доработка AI, еще более подробная система трехмерного звука и – внимание! – система multiplayer!

Начнем с самого простого. Трехмерный звук просто-напросто обрастет всеми доработками EAX и A3D за это время, включая такой полезный эффект, как искажение звука при прохождении через какой-либо объект – дверь, к примеру. С AI же и раньше было все весьма неплохо, а теперь вообще заживем как в сказке.

Поскольку миссии в большинстве своем основываются на противостоянии Гарретта человеческим персонажам, AI теперь должен вести себя более "по-человечески". Так, к примеру, если охранник с мечом заметит нас где-нибудь вне пределов его досягаемости, он не будет грозить нам издали кулаком, дожидаясь, пока мы нашпигуем его стрелами, а побежит и приведет коллегу с луком. Улучшены алгоритмы патрулирования, – теперь охранники могут ходить пачками, создавая дополнительные трудности. Также, по просьбам геймеров, охранники будут более естественно реагировать на затухание факелов и открытые где не надо двери. В том смысле, что они вообще будут на это реагировать. С другой стороны, отзывы некоторой части геймеров заключались как раз в том, что играть слишком сложно из-за сильного AI. Так что вышеозначенные улучшения, скорее всего, будут ограничены рамками высоких уровней сложности.

К слову о сложности. Вполне вероятно, что заповедь "не убий" станет обязательной для всех уровней сложности. Это хорошо. А вот чем, собственно, будут различаться уровни сложности, пока неясно. Разработчики уклончиво отвечают, что, мол, с одной стороны, все задания миссии будут обязательны для всех уровней сложности, а с другой стороны, на более сложном уровне играть вроде как интереснее (логично, блин!). Туманно.

И о прозвучавшем слове multiplayer. Да, будет. Но забудьте о deathmatch'е. Не будет также и ничего типа "укради голову противника так, чтобы он не заметил". Нет. Будет cooperative! Это, кстати, само по себе напрашивалось еще в первой части. Cooperative будет на 2-4 человека, и под него будут даваться специальные задания. К примеру, два охранника стоят лицом друг к другу и под рукой у каждого – выключатель тревоги. Вырубить их можно только одновременно и вдвоем. И так далее. Должно быть интересно. Для будущих серий планируется реализовать нечто вроде воровского тимплея, где нужно грабить команду конкурентов, а убивать никого нельзя – только глушить. Но пока все же игра ориентирована, в основном, на singleplayer.

Дизайн уровней в первой части хотя и не впечатлял в плане архитектуры этих самых уровней, но был почти гениален в области задач, которые ставил перед игроком. Нахождение решения этих задач и было, собственно, самой лакомой частью игры. Looking Glass показали себя большими мастерами в области дизайна уровней, и Thief 2 обещает также не уступать по этой части. Даже наоборот. Будет, к примеру, такая

миссия – Гарретту поручат похитить некоего человека, который патрулирует укрепленное здание, да еще и в сопровождении двух телохранителей. Его нельзя убить, потому как он нужен живым, а вот у телохранителей таких проблем в отношении нас нет. Нет у них проблем и с тем, чтобы включить сигнализацию. А потом, даже если мы разобрались с телохранителями и оглушили цель похищения, нам надо будет выбираться из хорошо охраняемого здания с этой тушей на плече... Или, к примеру, такое задание – надо подставить человека из окружения шерифа, подкинув ему вещественные доказательства. Для этого надо проникнуть в его кабинет. Если нас *хоть кто-нибудь* заметит, у человека шерифа будут свидетели того, что его хотели подставить... И так далее. Singleplayer высшего класса.

Looking Glass зарекомендовали себя как настоящие мастера создания оригинальных игр с отличным геймплеем. Гениальная идея Вора получит достойное развитие, я уверен.

### И да пребудет с вами мрак!

Итак, коллеги, теперь вы знаете, чего ожидать. Дело наше будет жить, и Второе Откровение приведет в наши ряды еще больше адептов. Учитель раскроет перед нами новые глубины воровского мастерства, и сила наша будет расти. Идите же в ночь и ждите прихода того часа, когда Откровение постучит в вашу дверь. И да пребудет с вами мрак!

# Halo

Владимир Рыжков

| Жанр | Action |
|---|---|
| Издатель | Bungie |
| Разработчик | Bungie |
| Дата выхода | Осень 2000 года |

Похоже, Bungie выбрала революционные проекты своей специальностью. Все мы знаем их прекрасные стратегии Myth и Myth II, а увидев героиню готовящейся к выходу Oni - еще одного бангийского проекта - даже наш Костя Подстрешный не устоял и выпалил: "Какая девочка! Какая девочка, а?!". После чего имел продолжительную и неприятную беседу со своей Ларисой. А разговор этот я завел к тому, что недавно игровая общественность опять бодро вскочила на уши, где остается и по сей день. Причина – анонс Bungie еще одного своего проекта. Игрушка Halo выйдет только следующей осенью, так что хорошенько разминаем уши – нам на них стоять еще целый год.

## Соцреализм

Ребята из Bungie подают информацию об игре с умом и расстановкой, маленькими, тщательно прожаренными порциями, чтобы наше положение "на ушах" весь следующий год было стабильным. Так что толком, как и положено, известны только одна-две сказки о мире игры, несколько полуреализованных идей технического плана и отдельные задумки по организации геймплея. Бессвязные повизгивания видевших трейлеры и неинтерактивную демку Halo в расчет не берем. Я лучше вам сам повизжу. Красивые, кстати, трейлеры... Небесно красивые.

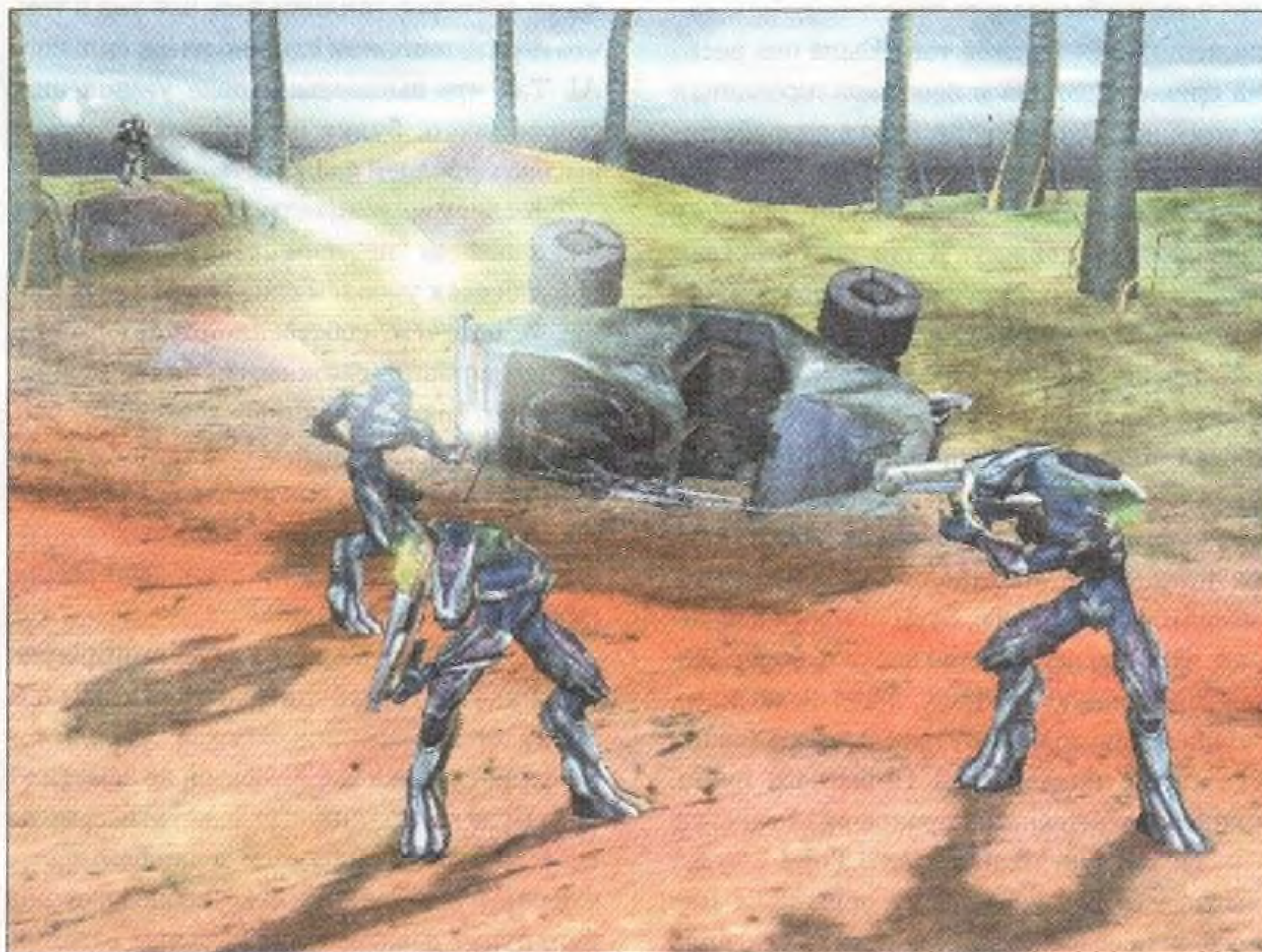
На вопрос, будет ли Halo ориентирована на одиночную игру или же на мультиплеер, ребята из Bungie, не моргнув глазом, отвечают: и на то, и на другое. Причем обе части в результате окажутся революционными, невиданными и лишающими дара речи. Как? Ну, у Bungie свои методы... Зачем? Bungie, понимаете ли, хочет охватить как можно более широкую аудиторию. Столь амбициозные планы, что ни говори, означают для бангийцев уйму работы, и мне лично интересно, как они с ней справятся. В действительности же на сегодня отработана лишь часть игры, отвечающая за физику и окружение, а к созданию геймплея разработчики только-только приступили.

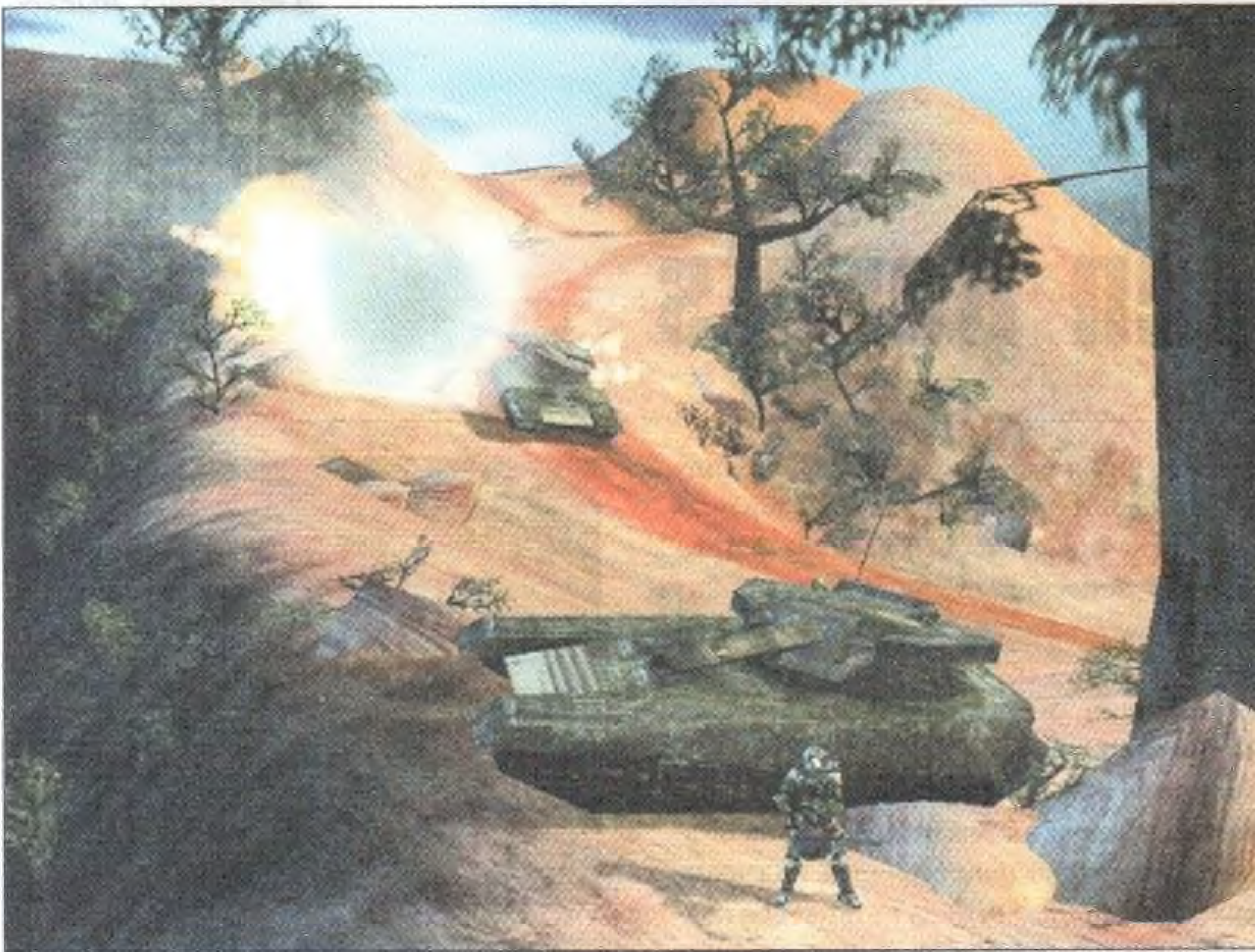
## По мотивам

Одиночная игра предполагает наличие какой-никакой сценарной подоплеки, и Bungie здесь во всеоружии. Сценарий писался под впечатлением новелл серии Ringworld, автор – Larry Niven. По темноте своей книжек этих не читал, поэтому ничего сказать о них не могу. Идея же состоит в том, что космический корабль с парой тысяч поселенцев, восемьсот из которых десантники, падает на поверхность древнего артефакта – планеты, представляющей собой кольцо, вращающееся на орбите газового гиганта. Создала кольцо древняя, почти не упоминающаяся в пресс-релизах раса, и неизвестно даже, встретимся ли мы с ее представителями в течение игры. Зато точно известно, что встретимся с представителями другой расы. Воинственные Covenant, теснящие человечество на всех фронтах бушующей между двумя цивилизациями войны, достают людей и здесь. Численный и технологический перевес оказывается слишком велик, и единственным выходом для "наших" становится партизанская война. Кроме того, на планете спрятано множество оставленных предыдущими хозяевами артефактов, за которыми обе стороны развернули охоту. Люди – ради изменения соотношения сил в свою пользу, чужие – в поисках большего могущества.

## Железно

К разработке Halo приступили сразу же после выхода первого Myth, то есть больше полутора лет было потрачено исключительно на создание движка игры, физики и инструментов для создания игрового окружения. Bungie уже проделала солидную часть работы, детально проработав движок. Теперь, надо думать, ребята сэкономят массу времени, так как для создания новых эффектов не придется писать охапки скриптов. Любое явление в мире Halo, будь то отдача при выстреле, полет куска грунта из-под буксующего колеса или падающая тень – уже забота движка. Визитной карточкой Halo можно назвать (да, собственно, и сами разработчики это утверждают) внимание к мелочам. Ролик, снятый с показанной на MacWorld NY демки, завораживает. Происходящее на экране, плохо это или хорошо, не оставляет места для воображения. Пейзаж выглядит удивительно реально, если не считать горизонта, который на западе и востоке вздымается в не-





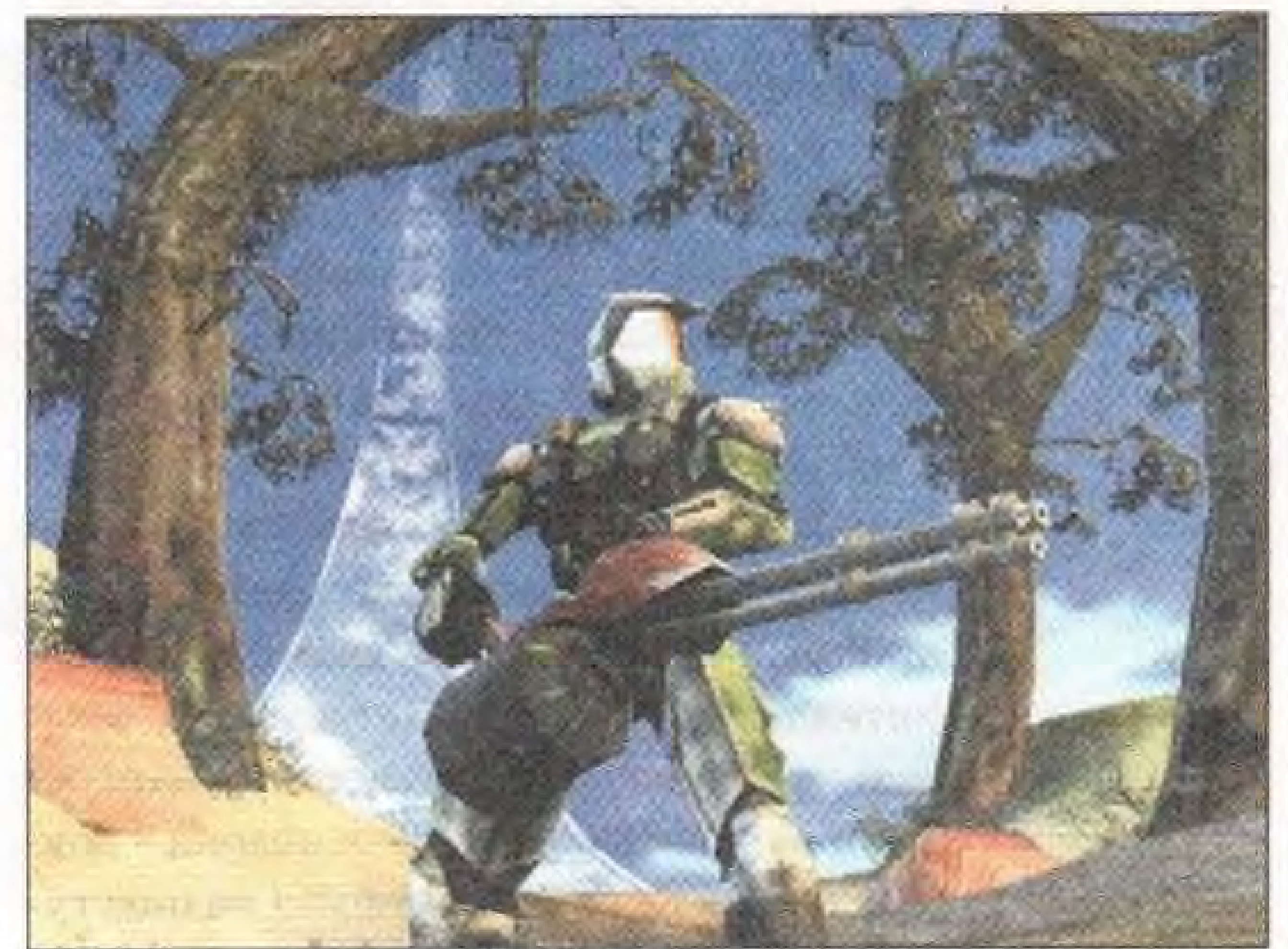
бо. Продемонстрированные транспортные средства просто бессовестно хвалились возможностями, предоставляемыми движком! Трехместный джип эффектно подпрыгивал на буграх, проходил повороты юзом и швырялся кусками грунта (кстати, всегда того же цвета, что и сам грунт) из-под колес, поигрывая независимой подвеской. Летательный аппарат чужих расчерчивал небо инверсионными следами, а рядом оставляли седые шлейфы и сияли соплами пущенные вслед ракеты...

### На словах

Разработчики полны уверенности, что после своего рождения Halo останется на наших "винтах" надолго. А лучший способ заставить геймера как следует вжиться в мир игры – дать пройти ее в одиночку. Предполагается, что в single-player мы сможем предпринимать все, что сочтем нужным для выживания, то есть не планируется ни четкой структуры миссий, ни деления игры на уровни. Весь мир Halo окажется одним целым, а грузиться будет по частям и ненавязчиво. Кстати, к вопросу об организации мира игры: здесь ничто не появляется просто так и ничто просто так не исчезает. Любое изменение на карте обосновано, то есть разрушенное однажды здание вряд ли чудесным образом восстановится, а труп останется лежать, пока не сгниет или пока кто-нибудь не втопчет его в землю гусеницами. Основная идея Halo состоит, напомню, в выживании на контролируемой противником территории, напичканной, к тому же, артефактами инопланетян. Соответственно, чтобы вести боевые действия в таких условиях, у горстки поселенцев не хватит ни живой силы, ни оружия с боеприпасами. А значит, придется ради сохранения первого заимствовать второе и третье у самих Covenant. Понимаете?! В процессе игры мы "примерим" на себя целую кучу "наших" и "чужих" машин, летательных аппаратов и вооружения! Обещают, что варьироваться эта куча будет от оружия для рукопашного боя до орбитальных бомбардировок! Такие вот дела.

Насмотревшись трейлеров о героической тройке десантников, лихо управляющейся одновременно с джипом, установленным на нем пулеметом и собственным табельным оружием, игровая общественность принялась хором воспевать Halo как "многопользовательский Action нового поколения". И небезосновательно. Повторюсь, к созданию собственно геймплея Halo едва приступили, но если обещания, уверен, уже гарантирующие Bungie приличные доходы от продажи футболок с эмблемой игры, таки воплотятся в жизнь, мы получим прекрасную замену Tribes. Трудно представить, как ребятам из Bungie удастся сбалансировать такую игру, но как уже было сказано выше, роли игроков пробегут интервал от простого пехотинца (кстати, с приличным арсеналом ручного оружия) до танкиста или пилота штурмовика. Причем предполагаются многоместные машины, то есть, к примеру, в одиночку управляя танком, вы сможете стрелять из его пушки только вперед, а привилегию стрелять, управляя башней, получит лишь "специализированный" стрелок-радист, уже второй член экипажа. И, наконец, играть можно будет не только за людей, но и за Covenant. В их распоряжении окажется разномастное энергетическое оружие вместо "людского" огнестрельного и быстроходные машины, прекрасно перемещающиеся по более-менее ровной поверхности, тогда как "специальность" людей – медленно, но верно месить гусеницами грунт на буераках. Тонкости, вроде поддерживаемых режимов сетевой игры или максимального количества игроков, разумеется, пока не выяснены, но в Bungie заявили, что, работая над ними, будут исходить из того, что нам должно быть весело и хорошо, а уж потом стараться втиснуться в технические возможности. Щедрые ребята... Ценю.

На вопросы о том, какой вид на происходящее будет в Halo - от первого лица или из-за спины героя, разработчики загадочно улыбаются и заявляют, что, первое, намерены сделать вид от третьего лица удобным и позволяющим забыть, что на мониторе все происходит не на самом деле, и, второе, если мы "думаем, будто на протяжении всей игры придется смотреть герою в зад, то не можем быть более неправы"... Заодно утверждается, что столь удачному сочетанию преимуществ двух поджанров поможет уникальная система наведения. В чем заключается ее уникальность – пока загадка. В Bungie считают, что вид управляемого нами в данный момент солдата или машины даст более полную информацию о происходящем. Так, например, мы узнаем количество оставшихся в установке ракет, просто взглянув на нее, а при управлении танком, башня которого находится под контролем другого игрока, выясним, с кем воюет наш компаньон.



### Казнить нельзя

Будет еще много-премного всего. Снежные, горные и водные пейзажи, множество летающих, колесных и плавучих видов транспорта, огромные арсеналы ручного оружия и еще куча всего, о чем пока можно только догадываться. Но действительно значительным все это станет лишь при условии, что бангийцы смогут собрать из всех этих элементов игру. Полагаю, есть серьезный повод надеяться, что когда это случится, в случае с Halo слово "игра" можно будет писать с большой буквы.

*Дмитрий Смыслов*

# SpecOps 2: US Army Green Berets

| | |
|---|---|
| **Жанр** | Симулятор спецназа |
| **Издатель** | Ripcord Games |
| **Разработчик** | Zombie Studios |
| **Требуется** | P-200, 32 Mb RAM |
| **Рекомендуется** | P-II, 64 Mb RAM, 3Dfx |
| **Multiplayer** | Internet, LAN, modem |
| | Windows 95, 98 |

Уже при первом взгляде на демку непроизвольно вырывается: "Здорово! Действительно здорово". Игра полностью преобразилась: новый движок, новые миссии, новое оружие, все новое. Пойдем по порядку.

Игровая обстановка заметно оживилась и стала гораздо приятней на вид. Пора забыть про унылые пейзажи первой части с плоскими деревьями и будто сложенными из кубиков детского конструктора постройками. В продолжении куда более яркая палитра, большее количество полигонов для каждого объекта, шикарнейшая анимация персонажей (кто бы видел, КАК они умирают!), куча красочных эффектов, в общем, – услада для глаз. Из железа выжимается практически все, но при этом не вовсе не таким образом, чтобы на экране получалось слайд-шоу. Демка без малейшего намека на торможение бегала на P233MMX-48 с первым Voodoo. Хорошая заявка.

Изменился не то чтобы характер миссий (как было - "восстанови справедливость и спаси мир", так и осталось), а их, скажем так, геймплей. Во-первых, больше нет лимита времени (по крайней мере, в демке). Во-вторых, авторы отошли от чистого action в пользу большей интеллектуальности. Нет смысла врываться в ряды врага с пулеметом наперевес и начинать косить всех подряд - дохлый номер. Если вас не снимут на подступах к позициям противника, то точно уложат в первую пару секунд. Теперь нужно думать над каждым шагом, потому что при отсутствии предварительного мыслительного процесса, этот шаг может стать последним. Можно попасть под перекрестный огонь, можно - под пули притаившегося на крыше снайпера, возможностей умереть - хоть отбавляй.

Изменился и арсенал спецназовцев. Он существенно расширился, и теперь в него включены 19 наиболее крутых пушек производства различных стран. Правда, не обошлось и без некоторых, не скажу, что неприятных, но ляпсусов. Например, можно вооружить своего бойца Калашниковым или снайперской винтовкой Дегтярева. Представляю картину - в логово террористов влетает бравый янки и начинает косить всех из АКМ... Помимо непосредственно ствола, бойцу можно дать аптечку, взрывчатку и гранаты.

Хочется сказать пару добрых слов и о врагах. Они почти начали соображать. Теперь не ждите, что после шального выстрела на звук выбежит вся охрана объекта, доверчиво подставляясь под ваши пули. Наоборот, они будут стараться подкрасться незаметно. А после ранения и вовсе станут прятаться. Кстати, о ранениях. Похоже, мы, наконец, получили нормальную модель повреждений. Любой противник снимается выстрелом в голову, в то время как попадание в защищенную бронежилетом грудь только свалит его на землю и, похоже, разозлит. Равно как и попадания в конечности.

Напоследок несколько слов о вашей команде. На задание выходят четыре человека. Перед высадкой вы можете определиться с выбором персонажа, отдав предпочтение пехотинцу, взрывнику, гранатометчику, штурмовику (он с дробовиком), пулеметчику или снайперу. Остальные выбираются и вооружаются компьютером, исходя из контента миссии.

В самой игре можно выбирать между видом от первого или от третьего лица. Помимо этого, возможно использование бинокля, прибора ночного видения и, если оружие оборудовано им, оптического

прицела с термографом. То есть вы сможете разглядеть врага, даже если он спрячется, скажем, за ящиком или стеной, и заранее подготовить теплую встречу. А вот с автонаведением придется проститься. Теперь не достаточно просто повернуться в сторону врага и нажать "огонь", придется предварительно прицелиться.

Вот и все на данный момент. Но уже сейчас можно делать определенные выводы. Игра удалась, причем удалась на славу. На такое не жалко потраченных денег, тем более что покупать будем не кота в мешке. Лично я искренне рекомендую ее всем поклонникам жанра. Его родители не ударили в грязь лицом и сделали все, чтобы мы не остались разочарованы, по-моему, им это удалось.

P.S. На момент сдачи материала в номер, он же момент сдачи нумера на верстку, появилось сообщение, что SpecOps 2 ушли на прилавки...

■ Вдохнул, задержал дыхание, прицелился, плавно давишь спуск на выдохе

*Константин Подстрешный*

# Nocturne

| | |
|---|---|
| **Жанр** | Action/adventure |
| **Издатель** | Gathering of Developers |
| **Разработчик** | Terminal Reality |
| **Требуется** | P-233, 64 Mb RAM |
| **Рекомендуется** | P-400, 128 Mb RAM, TnT2 |
| | Windows 95, 98 |

*- Но Его нельзя убить, Он бессмертен...*
*- Если бы ты знал, сколько бессмертных существ я убил...*
Незнакомец

Когда я пишу эти строки, в мою дверь скребутся мертвецы, а за окном воют банши. Я надеюсь, что вурдалаки не перегрызли телефонный провод, и статья успеет отправиться в редакцию. Полуметровые черви роют землю, пытаясь пробить пол моего скромного жилища, а огромные летучие мыши парят над крышей дома. Все, что осталось у меня - это верный двуствольный обрез, коробка волчьей дроби и бутылка виски. Думаю, что смогу дотянуть до утра. Если конечно, не сойду с ума.

### Увидеть Париж, и ногами его, ногами!

Два красных луча лазерных прицелов скользят по обшарпанным стенам домов, выискивая цель. Вот что-то проковыляло в дверном проеме, оставляя за собой пятна темной крови и отвалившиеся куски мяса. Человек в широкополой шляпе идет по пустому городу, спокойно отстреливая мертвецов. Даже друзья зовут его Незнакомец, хотя сам он утверждает, что друзей у него нет. Сейчас ему позарез нужно найти бутылку рома, чтобы воскресить напарника, погибшего в железнодорожной аварии. Это вурдалаки взорвали поезд – отомстили за то, что два года назад Незнакомец вырезал стаю оборотней в Восточной Германии. Тогда он путешествовал с сумасшедшей, но довольно симпатичной полувампиркой Светланой. А еще через два года Незнакомец уже будет в Чикаго – расстреливать из автомата Томпсона франкенштейнов мистера Капоне. Что потом? Может быть, Париж?

Ноктюрн не появился из ниоткуда. Разработчики регулярно выкладывали в сеть скриншоты и новости, рассылали пресс-релизы игровым сайтам, ограниченное число фанатов ждали выхода игры. Но никто, пожалуй, даже сами разработчики из Terminal Reality не предвидели такого успеха. Переворот совершила демо-версия, а вернее две демоверсии, вышедшие одна за другой. Геймерам неожиданно понравилось рубить мертвецов лопатой или расстреливать зомбяков из автомата Томпсона. "До 16 – only and forever", - стоит на коробке с игрой, и разработчики заявляют, что Nocturne – весь из себя ужасный и кошмарный. Сцены насилия, крови и даже (где мораль!?) обнаженных тел пошатнут чуткую психику неоперившихся отроков, и те вместо просмотра MTV, примутся лазить по порносайтам, воровать завтраки у одноклассников или пользоваться нелицензионным П.О...

### Вы не знаете, что такое Ноктюрн?

Представьте себе игру, рассчитанную на то, чтобы в нее играли ночью. Конечно, можно запустить Nocturne и днем, только вы ровным счетом ничего не увидите. На черном мониторе будут появляться пятна подозрительного происхождения, которые только в темноте обретут свои истинные ужасные очертания. Первое, что попросит у вас Nocturne - это настроить опции экрана.

Как вы все, несомненно, знаете, Теодора Рузвельта убил оборотень во время Испано-Американской войны, когда президент посещал Кубу с дружеским визитом. Случилось это в 1898 году. К счастью, незадолго до кончины он своим президентским указом организовал создание агентства Spookhouse, которое занималось разборками со всякой чертовщиной и повсеместным искоренением зла. Что-то вроде "Охотников за Привидениями" или "Людей в Черном", только гораздо серьезней. Если у агента Малдера отобрать Скалли, если бы он жил в 30-х годах и не был бы таким сопляком, то из ФБР'овца вполне бы мог получиться неплохой агент. Главный герой Nocturne - лучший охотник агентства. Зовут его Stranger, он болен неизлечимым сарказмом и ненавидит монстров.

Ноктюрн состоит из четырех эпизодов, следующих один за другим: Германия 1927, Техас 1931, Чикаго 1933 и Франция 1935 – почти десять лет из жизни спецагента пролетит перед вашими глазами. Даже его характер поменяется за это время. Если в начале игры на просьбу секретарши назвать пароль он спокойно отвечает, то в последнем эпизоде Незнакомец обещает ее пристрелить. Хочется хлопать в ладоши и кричать "Браво!" Только ведь никто не услышит. А если и услышат, то придут и съедят...

### Когда я на почте служил вещмешком

Вас никогда не бесила мысль о том, как же умещается инвентарь в карманах героев игр? Если автомат, пистолеты и даже ружье для охоты на слонов еще можно спрятать под широкой полой плаща, то совковая лопата уж точно никак в карман не влезет. Даже в карман спецагента, как бы он не старался ее туда засунуть. А он собственно и не старается, в 30-х годах в спецслужбы идиотов еще не брали. То, что физически не может уместиться в инвентаре – ногу монстра, ящик

Докториха, симпатичная, но сейчас занята

с динамитом или ту же лопату агенту приходится таскать в руках. Черт! О чем это я!? Говорю о карманах, не рассказав о том, чем нам дадут их наполнить. Арсенал оружия огромен. Разработчики даже разбили его на пять групп, как в Half-Life. Свинцовые пули, серебряные пули, пули со святой водой и ртутью, а еще арбалет, огнемет, ружье для охоты на слонов, автомат Томпсона, топор, осиновый кол, ледоруб... В первых трех эпизодах оружие вообще не повторяется, неизменными остается только пистолеты Незнакомца. А как он держит "стволы"! Когда Незнакомец достал свои кольты, я понял, что Бандерас – криворукий неудачник. Стрельба из ТомміГана в лучших традициях гангстерских боевиков, по зомби буквально разваливающимся под градом свинца. Смерть каждого врага особенная: мертвецы рассыпаются

■ Рекламный скриншот с коробки Ноктюрна, сделан при помощи читов – никакого огнемета в "Техасе" нет :(

в прах, у вурдалаков медленно гаснут глаза, банши вспыхивают суетливым огнем... А когда мертвая корова медленно подходит к Незнакомцу, чтобы пнуть его пару раз гнилыми рогами, и обрез разносит ей череп - это запоминается надолго, поверьте!

### Они выросли и сожрали своих родителей

Монстры! Милые, добрые существа, которые гонялись за нами в Диггере и Капитане Комике, потом они ожирели, размножились, обросли спрайтами и полигонами, но так и не потеряли своего тайного очарования. Что бы мы без них делали? Более 80 тварей нашло себе приют на лазерном диске с надписью Nocturne. Одних зомби - десятки! Проработка внешности каждой модели впечатляет. Их нельзя назвать идеальными, но когда гигантская летучая мышь с недоразвитыми крыльями выпрыгивает из-за занавески, зомби выкапываются из могил, а вурдалаки прыгают по крыше подъезда, разве до этого вам? Вы стреляете мертвецу из арбалета в ногу, и он начинает медленней идти! А заряд дроби выносит мозги трупу, заливая все вокруг черной кровью.

Геймплей постоянно завязан на фишках с монстрами – то нужно пристрелить какого-нибудь импа, то отобрать ключ у мертвого шерифа, который этому отчаянно сопротивляется. Трудно было вывести двух упрямых стариков из их дома – то старого ковбоя, то толстую тетеньку по дороге в церковь сжирали монстры. Монстры по жизни хотят кушать.

### Тормоза - белокрылые лошадки...

"Мне, пожалуйста, где-то около двух гигов места под инсталляцию и еще пару сотен мег под своп", – говорит Ноктюрн, небрежно помахивая золотой цепью и расставив пальцы правильным базисом. Кроме этого, для нормальной игры требуется порядка 128 Mb ОЗУ. А поскольку автор этих строк представляет собой образец нищенства русской журналистики, то чтобы на моем пентиуме 450 с 12 меговой вудой и 64 оперативки Ноктюрн мог нормально идти, пришлось ограбить компьютеры в редакции на пару димов. И действительно, время на load сократилось с четырех минут до нескольких секунд.

За время игры перед нами пройдут все оттенки черного. Естественно, есть и другие цвета: красный (кровь) и зеленый (кровь), но доминирующим является именно черный (тоже иногда кровь). Если приглядеться, то станет видно, что задние фоны - это отрендеренная картинка, наложенная на трехмерный каркас. Постоянно развевающийся плащ и совершенно убойный фонарик. Темная длинная тварь прилипла к ногам Незнакомца, ее имя Тень, и она активно реагирует на любой источник света. Такой тени вы еще не видели нигде. До Ноктюрна все тени были фигурами, составленными из треугольников – то есть являлись совершенной нелепицей – и только в этой игре тень стала чем-то расплывчатым, скользящим по стенам. Кровь! Мы давно не видели такой отличной крови. Она капает с лезвия, после того, как топором размозжили голову полуголой ведьме. Она стекает со стен мутными потеками и капает из отрубленных рук мертвяков. Тем, что за агентом, если пройти по луже крови, остаются следы, никого сейчас не удивить, но вот если он постоял в луже – то следы сочные, а если слегка прошел – то нечеткие, а если вступил одним ботинком – то и следы остаются только от этого ботинка.

Графика – парадокс, но на компьютерах с чипсетом Voodoo игра лучше выглядит без ускорения, чем с ним. (Rem: именно на Voodoo – это признают даже разработчики. Ко всяким TNT данное замечание не относится). Кроме того, с аппаратным ускорением игре нужно 96 Mb ОЗУ, а не 64, как при софтварном (хотя проверено на практике - 3Dfx работает и при 64).

Музыка – это здорово, музыка -

**Я хочу!**

*Мне темно и страшно!*

Все очень просто: яркость можно регулировать кнопками F11 (увеличить) и F12 (уменьшить).

*Хочу посмотреть на Незнакомца в старой шляпе!*

Нажмите F10 и введите в появившуюся строку "oldhat".

*Хочу, чтобы шел снег!*

Нажмите F10 и введите в появившуюся строку "snowstorm".

*Хочу большую голову!*

Нажмите F10 и введите в появившуюся строку "bighead".

*Хочу, чтобы враги замерзли!*

Нажмите F10 и введите в появившуюся строку "freezer".

*Я уже и не знаю, чего хочу!*

Нажмите F10 и введите в появившуюся строку "bigboom".

■ Секретарша. Симпатичная, но такая дура!

■ Команда разработчиков, особое внимание обратите на №11 и №12

это хорошо, страшная и симпатичная. Лучше музыки в игре только диалоги, насыщенные сарказмом и черным юмором.

### Ложка дегтя в бочке крови

Как и во всякой, даже самой хорошей игре, партия Ноктюрна не лишена фальшивых нот. Во-первых, это системные требования. Ну, нечему так в Ноктюрне тормозить! Нечему! Конечно, активное освещение и тени могут потребовать себе побольше памяти – это все совершенно понятно. Но не на машине, где Unreal просто летал! Поэтому пророчить популярность Ноктюрну на просторах нашей таинственной родины было бы неосмотрительно. Не у всякого геймера есть 64, не то что 128 Mb.

Очень впечатлила начальная заставка, снятая в духе хроники 30х годов, но, к огромному сожалению, у авторов не хватило денег или желания, чтобы снять заставки для конца каждого эпизода. А ведь актеры-то есть!

В плане геймплея - некоторые загадки довольно тяжело решить не по причине их чрезвычайной заумности, а из-за небрежности исполнения. Например, чтобы перепрыгнуть через обрушившийся мост в пещере, потребовалось попыток 20, или поиски на кладбище трех серебристых микроскопических ключей, украденных импами. Кроме того, странным показалось, что ящик взрывчатки делает БУМ! только после выстрела по нему и совершенно не обращает внимания на взрыв связки динамита или падения с пятиметровой высоты. Монстры любят залезать в стены и даже частично выглядывать с противоположной стороны, кстати, этот глюк можно использовать себе во благо – иногда удается зарубить тварь за закрытой дверью. Ребята из Terminal Reality зачем-то наделили Незнакомца возможностью ночного зрения – ужасного вида от первого лица. Качеством напоминает черно-белый телевизор моего детства с переломанной антенной, когда дедушка в остервенении лупил по нему поленом. Приятно пару раз посмотреть на Светлану под другим ракурсом, но фишка эта в игре практически не используется – лучше бы код движка оптимизировали.

### Последний гвоздь в крышку гроба

Разработчики, которые до этого создавали только леталки и гонки, смогли сделать нечто особенное. Мрачный сарказм Stranger'а здорово смотрится на фоне готических ужасов в ноктюрновских тонах. Конечно, Nocturne не станет игрой на все времена и не поднимется до уровня Doom, но уже сейчас Интернет пестрит фанатскими сайтами, а Terminal Reality задумывается над продолжением или add-on'ом. Надеемся, и то и другое будет. Пока же всем любителям Resident Evil, Alone in The Dark и прочих action/adventure с трехмерными персонажами и отрендеренными фонами следует взяться за твердый орешек по имени Nocturne. Поверьте, в нем лежит вкусное ядрышко. Только купите себе 128 Mb оперативки.

P.S. А еще можно капканы на оборотней ставить, а еще... Помогите, они все-таки выбили дверь! Почему мне так холодно? Почему...

# Digger 2000

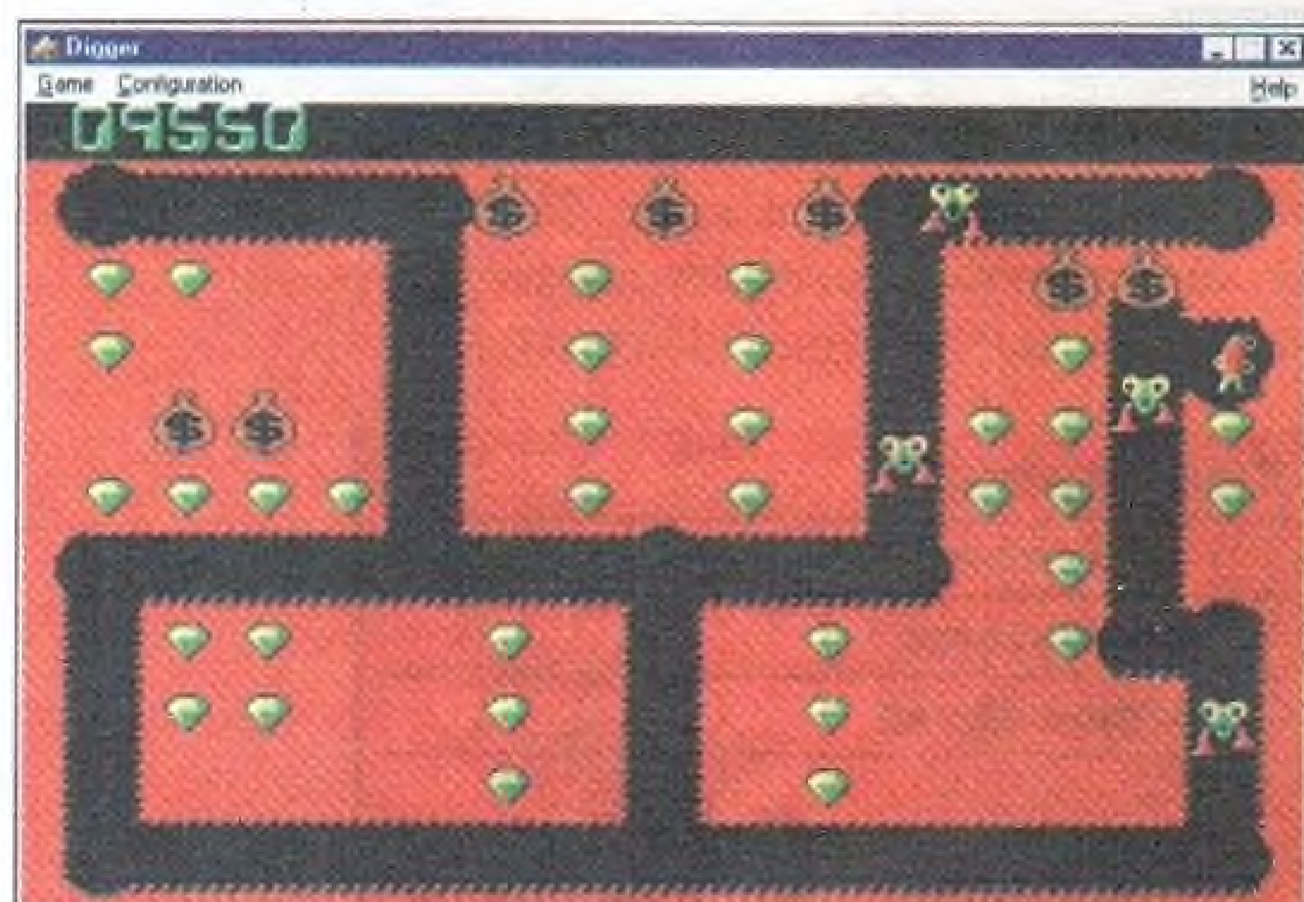
*Игорь Бойко*
*aka BIB The Tall*

| | |
|---|---|
| **Жанр** | Аркада |
| **Издатель** | White Lynx |
| **Разработчик** | DOKA Media |
| **Требуется** | Pentium 100, 16 Mb RAM |
| **Рекомендуется** | Pentium 166 |
| | Windows 95, 98 |

*Статья посвящается моему командиру, полковнику запаса Александру Григорьевичу Долженко, который в 1985 году продемонстрировал мне собственный 100% способ прохождения седьмого экрана Digger'а.*

### Игра класса EternalWare

Когда я был совсем неопытным, меня учили, что в процессе написания ревьюшек не нужно рассказывать народу о себе, лучше больше внимания уделить самой игре. Теперь, когда я поседел на 95 процентов, я понимаю, что должны быть исключения и из этого правила. Тем более, для главредов :).



Так вот, в Москве я оказался в 1983 году, в то время персональная XT'шка была настоящим сокровищем. Мой товарищ по службе в Крыму Сережа Шершнев работал на ВЦ в одном из институтов, и ему я должен сказать все мои "спасибо" за то, что он познакомил меня с компьютерными играми вообще и Digger'ом в частности. А потом были: Olivetti у Татьяны Ивановны из НПО им. Лавочкина, моя первая домашняя, с позволения сказать, персоналка "Электроника МС-1502", "родная" IBM'овская XT у баллистиков в евпаторийском Центре дальней космической связи...

Я и сегодня пару раз в день обязательно запускаю тот самый древний Digger, который усилиями забугорных умельцев теперь прекрасно себя чувствует на машинах с процессорами Pentium. Мне кажется, что этой игре уготована вечная жизнь. По крайней мере, у нее очень прочное положение в моем личном Top 10.

### Спасибо ветряным мельницам

Оригинальный Digger выпустила в 1983 году Windmill Software. Сегодня никто толком не знает, как идут дела у этой фирмы, и существует ли она вообще. В то же время у Diggera просто не было достойных конкурентов. Их и сейчас немного.

В игре есть всего восемь экранов, в каждом нужно собрать digger'ом изумруды или перебить популяцию nobbin'ов. Оружие диггера - что-то вроде энергетической пушечки, которой требуется достаточно продолжительная перезарядка. Ноббины гоняются за нашим героем и убивают его в момент касания. Они не в состоянии проделывать ходы в игровом поле, зато при встрече с себе подобными могут мутировать в Hobbin'ов, которым прогрызание пути - в удовольствие.

Если диггера какое-то время не смогли укокошить - появляется бонус-вишенка. После ее употребления жертва некоторое время может поохотиться на обидчиков.

По мере набора очков игра усложняется - противники начинают вести себя более агрессивно, увеличивается и их скорость, мутации начинаются с первого же соприкосновения. В такой ситуации от игрока требуется точный расчет и маневр, хладнокровное применение тактических приемов.

И каждый раз, проиграв, мысленно проводишь "разбор полетов" и обещаешь себе, что подобную глупость в следующий раз ни за что не повторишь. Повторяешь - не ту, так другую. И стремишься опять отыграться. Впрочем, кому я пытаюсь втолковать, что от хорошей аркады невозможно оторваться?

### Dokker 2000

Не припомню, чтобы были попытки сделать римейк Digger'а. В 1984-1985 гг. под видом народного творчества в кружке "умелые руки" было выпущено несколько поделок, не более того. Появился даже редактор, в котором можно было наваять собственные игровые экраны.

И вот - Digger 2000 от ДОКА Медиа. Для начала я сразу отвечу на главный вопрос - является ли эта игра точной переделкой Digger'а? Нет, не является. Хорошо это или плохо - я скажу чуть ниже.

Игра полностью перерисована, изображения новых героев разительно отличаются от четырехцветных прототипов. Аналоги ноббинов и хоббинов вписываются в игру идеально, сам же диггер великоват, что несколько сбивает с толку в моменты, когда требуются ювелирные маневры. Заканчивая разговор о графической реализации, позволю себе выразить искреннее негодование по поводу однообразного зеленого фона всех игровых экранов. Для чего вам, господа дизайнеры, было дадено 256 цветов-то? Получается, что в 1993 году этот фактор учли. Или просто не поленились?

На смену 8 оригинальным уровням пришли 55 (для одиночной игры). Что касается дизайна - в наличии полный

разнобой, плавного роста от простых уровней к сложным не наблюдается. Банальные варианты соседствуют с действительно интересными, требующими тактической смекалки. В некоторых случаях нужно просто нанести точечный удар - для перехода к следующему этапу требуется оприходовать один-единственный кристалл. В отличие от оригинала встречаются уровни размером в несколько экранов. По моему мнению, напрасно они это сделали. У игрока отняли возможность оценить сложившуюся ситуацию с одного взгляда. А это неизбежно повлечет потери в количестве жизней (пока схема уровня не отложится в долговременной памяти).

Отпрыску Digger'a не передались по наследству некоторые важные фишки. В частности, он потерял способность уткнуться носом снизу в мешок с деньгами и удерживать его от падения. Более того, если оригинальный рудокоп в таком положении мог произвести выстрел назад, то теперь - увы.

Самое неприятное - и диггер, и его оппоненты двигаются с одинаковой скоростью! Прежде баланс достигался за счет того, что диггер с помощью маневра мог оторваться от превосходящих его в скорости ноббинов. Теперь же его как раз во время маневра и настигают. Зато он стал быстрее разворачиваться на 180 градусов и научился стрелять практически в упор.

Хорошо еще, что удалось сохранить некоторую случайность в поведении неприятеля, которая подбрасывает время от времени настоящие сюрпризы. А вот интеллект мутантов-хоббинов подкачал. Никогда прежде они не позволяли себе подставляться игроку под выстрел. Они всегда догоняли его, оставаясь на некотором расстоянии по диагонали. А теперь - подставляются.

По другому стал работать механизм передвижения мешков с золотом - если диггер упрется в мешок и начнет его толкать, то он словно прилипает к нему, теряя на какое-то мгновение маневренность. Тут ему и смерть.

В случае убийства падающим мешком последнего противника на уровне, игра в ту же секунду автоматически переходит в следующий экран, не отслеживая траекторию падения мешка до конца. Благодаря такой "мелочи" мой диггер пару раз уцелел в совершенно безнадежной ситуации, т.к. в следующую секунду мешок накрыл бы и его.

Забудьте о классической фоновой мелодии Popcorn ("Воздушная кукуруза"), ей на смену пришли авторские композиции, которые сами по себе хороши, но с Popcorn не сравнятся. Даже при его воспроизведении на PC Speaker'e. Криминалом же, IMHO, является то, что при реализации бонуса-вишенки музыка остается неизменной. Приходится все время следить, кто кого ловит, мы их или они нас. В результате получилось, что музыка перестала быть носителем достаточно важной для игрока информации.

Что касается эффектов, то все поедания кристаллов или злата сопровождаются одним и тем же невнятным звуком, заставляющим вспомнить, с каким смачным "вжиком" поглощалось золото оригинальным диггером.

Слегка изменилась система накопления очков. Если раньше за каждые восемь подряд съеденных изумрудов (непрерывность поедания подтверждалась проигрыванием октавы звуков) начислялся бонус, то теперь этого нет. Была фишка, и нет ее, - плохо, господа. Золото в разбившихся мешках теперь суммируется, что несколько упрощает задачу игроку. Более того, золотые россыпи лежат дольше и остаются доступными даже в случае гибели диггера. В результате, преемник иногда успевает воспользоваться результатами деятельности предшественника.

Римейк часто использует не одну, а несколько точек генерации монстров. Эту особенность отнесем к положительным моментам. Хотя она и существенно прибавляет головной боли игроку, зато делает игру разнообразнее.

Стреляет новый диггер красиво, да и сигнальная лампочка загорается облагороженным салатовым светом. Правда, имеется непростительный недостаток - ни при каких условиях вы не сможете прикончить одним выстрелом двух "наложившихся" друг на друга противников. Опять просмотрели?

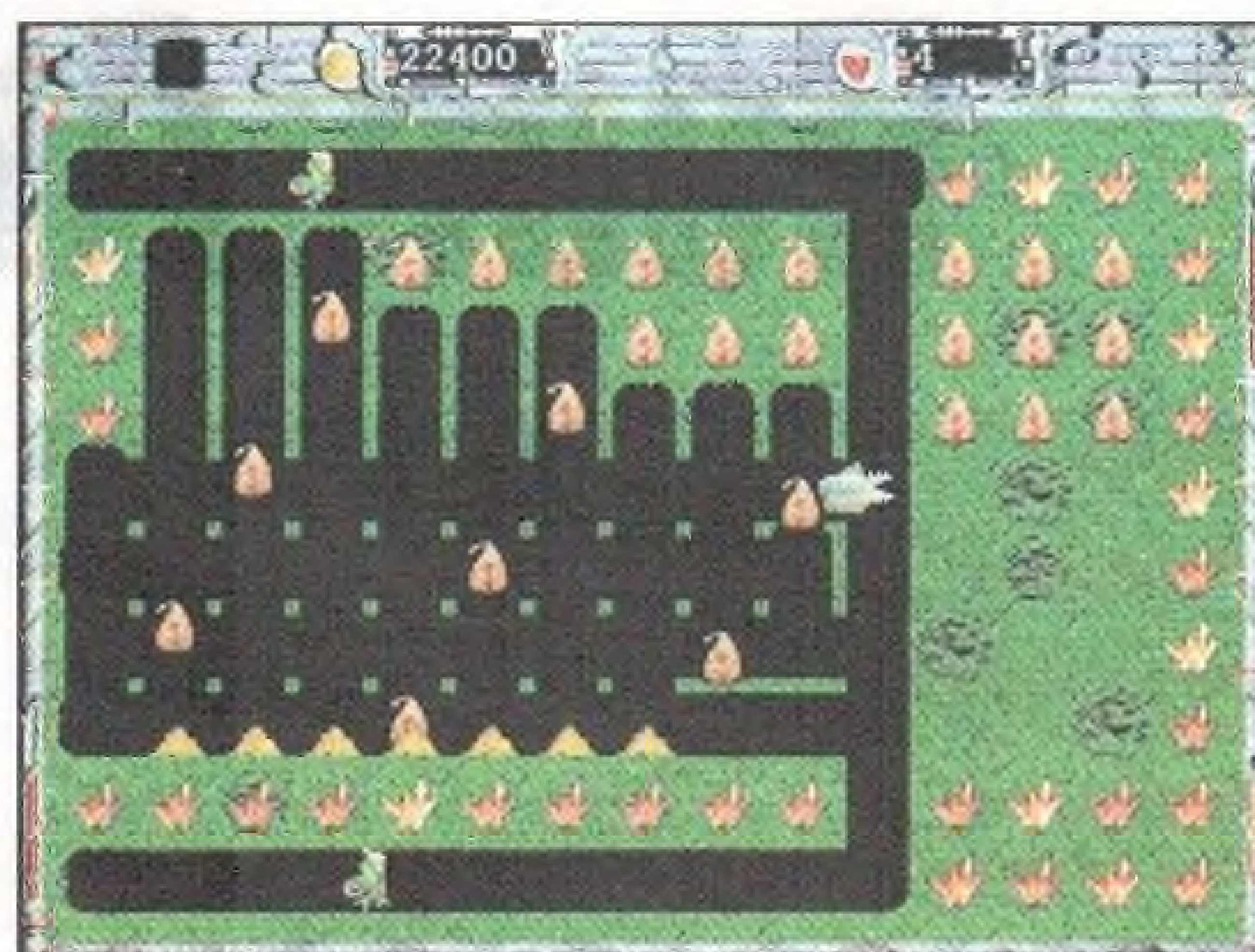
Появилась возможность выбора уровня сложности. Если сравнивать, то старый Digger однозначно шел на максимальном. Если не выше.

При желании можно переопределить управляющие клавиши. В классическом варианте стреляют F1, можно было бы так и оставить по умолчанию. Не оставили :) .

**Право на жизнь**

Пора итожить изложенные выше мысли. На самом деле, главный вопрос для любой игры заключается в том, интересно ли в нее играть. Так вот - в Digger 2000 играть вполне можно. Просто это другая игра, с другим геймплеем, другой динамикой поведения действующих лиц и исполнителей. Нужно четко отдавать себе отчет, что перед вами достаточно неплохая реализация древней, но от этого не менее великолепной, идеи.

Не стоит также сбрасывать со счетов мультиплеер, в который, к сожалению, я побаловаться просто не успел. Монголы помешали, позвали сарацинов выносить, полководческого гения им, видите ли, не хватало.



Вот только в чем я сомневаюсь, так это в том, стоило ли городить огород таких размеров. Едва ли кто-то поставит перед собой задачу пройти все 55 уровней без перерыва на обед, сон, кино, прогулку с ребенком или разговоры при луне. При таких масштабах возникает резонный вопрос: "Где SAVE, Багира?"

Не правильнее было бы "содрать" у старого доброго прототипа систему с десятком уровней и прогрессирующей вредностью противника? Ведь в аркады не играют подолгу, это занятие для обеденного перерыва, убиения времени на фоне ожидания рейсового автобуса, краткого отдыха типа "перемена деятельности". Важно не пройти все уровни, важно превзойти собственный или товарищеский результат. Мои 58 тысяч очков в Digger держатся вот уже пару недель, и на очередную попытку их перекрыть уходит 10-15 минут ежедневно. С Digger 2000 так не получится. Это я все к тому, что, создавая игру, нужно задумываться не только над тем, кто в нее будет играть, но и *как* в нее будут играть.

Игровой интерес ●●●●●●●○○○
Графика ●●●●●●○○○○
Звук и музыка ●●●●●○○○○○
Управление ●●●●●●●○○○

**Рейтинг 6.6**

Время освоения: от 5 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

# Deer Avenger 2

*Константин Подстрешный*

*"В зоопарк к нам приходил*
*Некро-педо-зоо-фил.*
*Мертвых маленьких зверушек*
*Он с собою уносил".*
Стишок

| | |
|---|---|
| **Жанр** | Arcade Shooter |
| **Издатель** | Davidson & Associates |
| **Разработчик** | Simon & Schuster Interactive |
| **Требуется** | Pentium 90, 16 Mb RAM |
| **Рекомендуется** | Pentium 166, 32 Mb RAM<br>Windows 95, 98 |

### О погоде

Мы тут сидим, понимаешь, плачем над умирающим жанром квестов. Уже третий год, как пытаемся похоронить брыкающегося старичка, могилку выкопали. А между тем на соседней грядке лежит обглоданный трупик совсем другого жанра, и мы даже не заметили, когда он откинул свои некогда прекрасные копыта. Задайтесь вопросом: когда мы в последний раз играли в виртуальный тир? В лучшем случае в прошлом году – в приставочный Virtua Squad 2 или портированный с игровых автоматов House of the Dead. А вы помните, какие раньше были shooter'ы? Cyberia или Creature Shock... и ностальгия тут совершенно ни при чем! Вот выйди сейчас Mad Dog Mc'Cree или какой еще из древних хитов от American Laser Games на DVD и популярность ему была бы обеспечена. Игровые журналы стали бы кричать о совершенно новой игровой идее и потрясающих съемках. Но что ничего такого не появляется, зато есть Deer Avenger 2. Тоже тир. Вроде как.

### Действующие лица

Сбылась-таки мечта гринписовца – наконец-то олень может сам постоять за себя. Рогатый снимает с полки берданку и идет в ближайший город – отмщать за копченую оленину и рога соотечественников на стенке.

В игре присутствуют:

Олень, он же главный герой игры (сексуально озабоченный с сильным расстройством желудка) – 1 шт.

Олениха с переломанными ногами – мечта главного героя игры (видимо, одна на весь лес) – 1 шт.

■ Секретарша, скоро наглотается наркотиков, как и все остальные

■ Досье на местного Босса. "Убил оленей трезвым: 0 (Потому что никогда не попадает). Убил оленей пьяным: 0 (Потому что ничего не помнит)"

Охотники (с ружьями) – 3 шт.

Юмор (американский) – 10 кг на кубопиксель.

Насилие (только над игроком) – 3 уровня.

На выбор нам дается три вида оружия, заряженного шприцами с успокоительным. Видимо ребята из Simon & Schuster посчитали, что насилие – это плохо. А вколоть девочке-теннисистке наркоты больше, чем Rolling Stones использовала за турне – это, значит, нормально?! После чего направляемся в любой из трех локейшенов, представляющих ни что иное, как часть американского городка (офис, бар, жилой квартал), где и мочим всех, кто попадается под прицел. Когда очередной американский обыватель ловит изрядную долю анаболиков, он просто отключается. Когда все человеки на уровне "посажены на измену" - наступает черед главного босса. Когда замачиваем всех трех боссов - наступает конец игры. Не густо, конечно... Придумали бы финальный уровень, что ли, который открывался только по прохождении этих трех, так нет же.

### Он прет из всех байтов!

Юмор, американский юмор. Ох уж этот американский юмор, иногда просто поражаешься – неужели недержание газов может показаться смешным? У нашего парнокопытного проблемы с желудком, и он, время от времени, может самым предательским образом пукнуть, отчего окружающим становится совсем уже не уютно. Хотя шутки шутками, а победить в Deer Avenger 2, не испортив воздух, практически невозможно.

Странно, но в игре на удивление приятная графика. Тех, в ком суровая действительность еще не убила любовь к мультипликации, порадует анимация. А вид мужика с прилипшим к ноге рулоном туалетной бумаги или молочника, бегающего со спущенными штанами, вызовут улыбку и у бывалых игровых сенсеев.

### И что же у них получилось?

Получился довольно слабенький тир, игра максимум на пару вечеров. Однако, все же лучше убогого Ed Haunter'a. Так что если голова гудит от анаболиков, уроков/института или проблем на работе, можно уделить Оленю-Мстителю несколько минут. После чего забудем об игре и Некро-педо-зоо-фил заберет ее к себе в корзинку – к остальным мертвым игрушкам.

P.S. Кстати финал у игры ну совершенно дурацкий. Образчик стиля Humor from USA.

**Игровой интерес** ●●●●●○○○○○
**Графика** ●●●●●●○○○○
**Звук и музыка** ●●●●●●○○○○
**Управление** ●●●●●○○○○○

**Рейтинг 5.3**

Время освоения: от 0 до 0.5 часов
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

# QuakeRing '99

]A[.A'lien

28-29 августа в северной столице России – Санкт-Петербурге был проведен уникальный в своем роде дуэльный чемпионат. Его уникальность в том, что на него были приглашены исключительно сильнейшие игроки Москвы и Питера. Отбор осуществлялся по результатам других чемпионатов и турниров, в результате у каждого игрока появился свой рейтинг, на основе которого игрок получал или не получал приглашение на турнир. Этот чемпионат был организован ФКС (Федерация Компьютерного Спорта) и администрацией клуба "Новак". Чемпионат проводился в целях:

- популяризации компьютерного спорта;
- привлечения внимания общественности к данному виду досуга;
- консолидации компьютерного игрового движения России.

Условия для игроков были превосходные. Каждому дали возможность выбрать систему, на которой он привык играть. На выбор предоставлялись VooDoo2 SLI, VooDoo3, RIVA TNT 2, мониторы 15,17,19 дюймов.

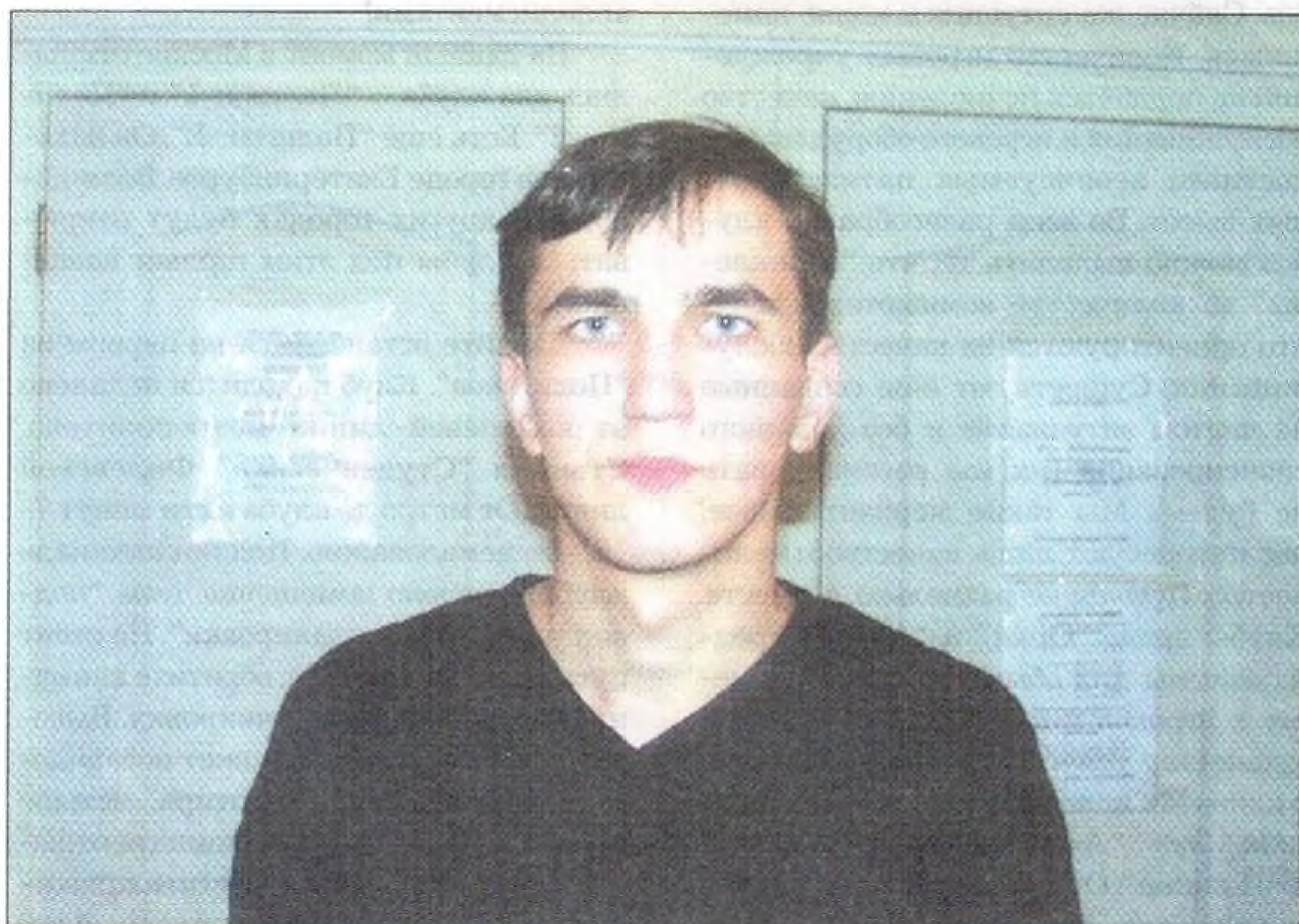
Чемпионат являлся некоммерческим, так как за победу не давали ни денег, ни ценных подарков. Призом за победу являлся элитный кубок, сделанный по специальному заказу. Кубок представляет собой бронзовый знак Quake2 на гранитной подставке.

Что касается участников, то от Москвы выступили: [NiP]-Polosatiy, K8-Mikes, [TNP]Jackal, Kj-Sentinel, а от Питера: Gribnic, Pele, Ghost, Negative, Zlo, Kaktus, Sid, Slider.

Игры проходили по системе PlayOff. Из 16 участников были выбраны 4 наиболее вероятных претендента на победу, которые возглавили 4 подгруппы. В каждой подгруппе игры проходили по круговой системе – каждый с каждым. За победу давался 1 балл, за поражение совсем наоборот - не давался. В следующий круг выходил игроки, набравший больше количество очков.

В финале заслуженно оказались [NiP]-Polosatiy и E8/SiD. Решающая битва проходила на картах ztn2dm2 (The Killing Machine) и ztn2dm3 (The Rage). На обеих картах Polosatiy одержал победу со значительным преимуществом. Смотрите демки и учитесь ;).

А на последок интервью с официальным дуэльным чемпионом России [NiP]-Polosatiy.



■ [NiP]-Polosatiy

### Polosatiy – это стиль жизни или лучший квакер на деревне?

**Навигатор Игрового Мира:** *Привет, Polosatiy.* Сообщи, пожалуйста, твое реальное имя?

***Polosatiy:*** *Тарасенко Роман.*

**НИМ**: Да, странно. А мы ожидали что-то вроде Полосов или Полосюк, на худой конец - Зебрин. Значит, твой ник не связан с фамилией. Как ты стал Polosatiy?

*Р: Просто хотелось чего-то оригинального и свежего. Кругом появлялись все новые и новые Хантеры, Джакалы, Киллеры, а Полосатый я один.*

**НИМ**: Почему ты играешь в Quake 2, а не в Unreal, Half-Life или какую-нибудь другую из новых игр? Что тебя в нем так привлекает?

*Р: Когда я начал играть, то мне просто нравился Quake 2, а сейчас это уже стало стилем жизни. Существует, конечно, много других хороших игрушек, например тот же КИНГПИН, но после Quake это все становится уже просто игрушками, на которые нет времени.*

**НИМ**: Когда ты начал играть в сетевой Quake 2, и не мог бы ты припомнить свою самую первую игру? С каким счетом ты тогда зарулил противника? Играл ли ты в первый Quake?

*Р: Играть я начал совсем недавно в сентябре 98, т.е. год назад, первая дуэль в Quake 2 была проиграна моему другу Cybervlady (который познакомил меня с Quake, Cybervlady, привет!) со счётом 30-0 :), я тогда играл на компьютере без 3d акселератора и мне ужасно не понравилось. Через какое-то время я купил себе 3dfx, и тогда все началось. А времена Quake 1 я застал уже уходящими, так что особо наиграться не успел.*

**НИМ**: Были ли у тебя учителя, наставники и другие "сенсеи", либо ты сам постигал науку руления в Quake 2?

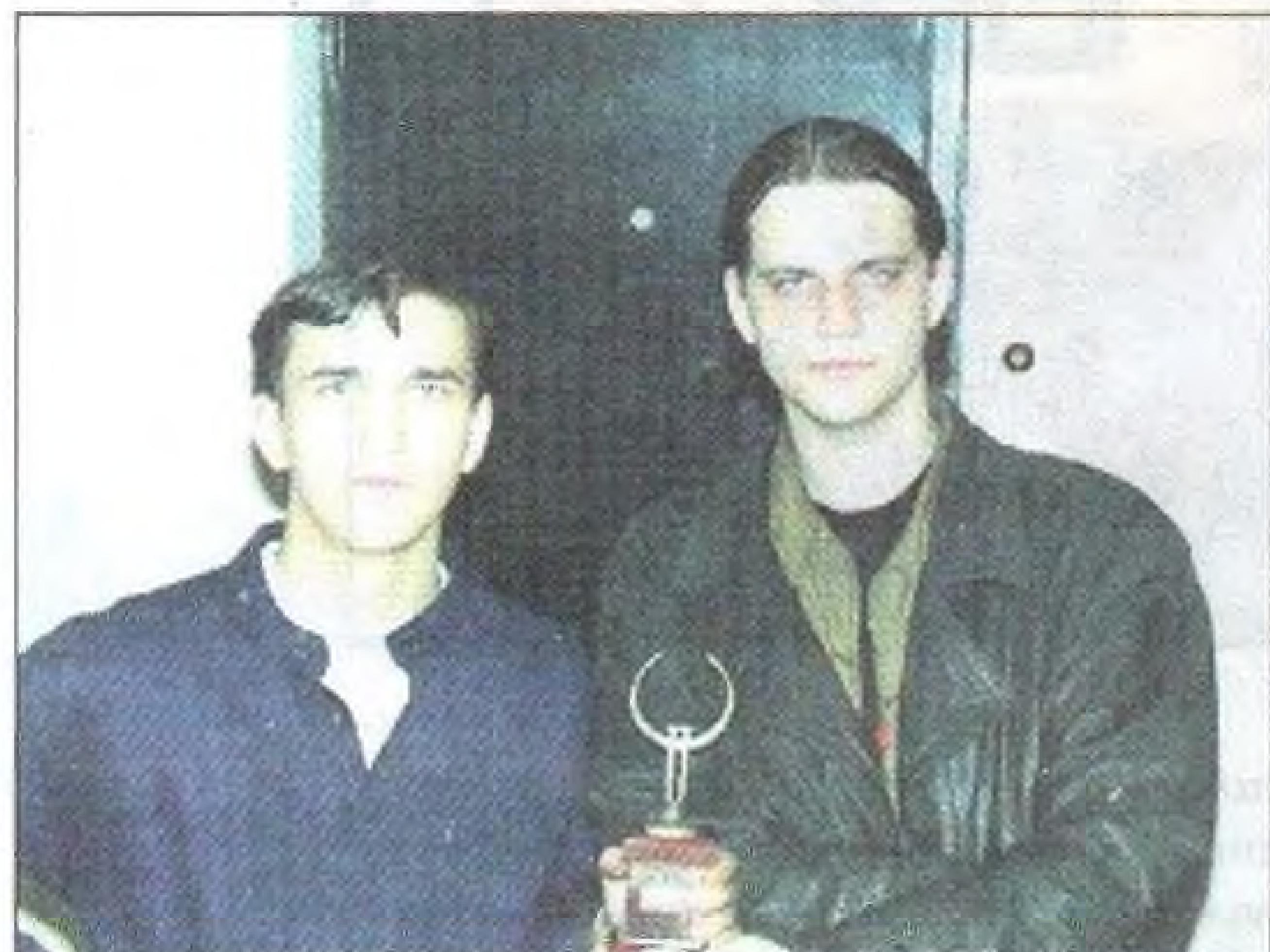
*Р: Мой друг Cybervlad показал мне Quake 1, и я заразился, через 2 недели я уже его легко обыгрывал, хотя он играл на полгода больше меня, учитывая то, что я вообще не играл, а так меня никто не учил, ну, разве что только демки. По ним можно хорошо изучить карту уровня. Сейчас меня демки уже почти не интересуют, т.к. самое главное я уже из них почерпнул, а до остального я дошел собственной головой.*

**НИМ**: Интересно, а что в стоит на твоем компьютере помимо великого Ку? В какие игры ты играешь помимо Quake?

*P: Tomb Raider, Resident Evil, NFS, стратегии всякие. Но опять же Quake отнимает слишком много времени.*

**НИМ:** Какой самый любимый вид deathmatch'a для тебя (дуэли, teamplay, FFA)?

*P: Определенно дуэль.*



**НИМ**: Как ты попал в клан NiP, и в каких кланах ты состоял раньше?

*P: Это длинная история, но довольно-таки интересная. Однажды сидя в "Орках" я услышал, что на следующий день будет проходить дуэльный чемпионат в клубе АсталаВИСта - это клуб клана НИП. Так как зарегистрироваться я уже не успел, то решил просто прийти посмотреть на хороших игроков. А когда пришел, то узнал, что уже на грани вылета :). Выяснилось, что какой-то человек под ником ПУШИСТЫЙ зарегистрировался на чемпионат, но не пришел, и те, кто знал меня, подумали, что это и есть я. Я обрадовался, быстренько заплатил за регистрацию и в итоге занял 4 место, выиграв тогда у одного из легенд - K7-InfiDel. Так я и засветился, а, приехав недели через 2, я, изучивши демки финального поединка, обыграл победителя турнира [NiP]-A-xy, и он предложил мне вступить в НИП. А в кланах я был очень многих, в основном мною же и созданных кланах-однодневках, но однажды я целый день был в ДДТ. Теперь - НИП, думаю - навсегда.*

**НИМ:** Какие у тебя отношения с сокланавцами, и насколько активно ты принимаешь участие в жизни клана?

*P: С сокланoвцами отношение хорошие, а на счет участие могу сказать только одно - живем потихонечку.*

**НИМ**: Отличается ли стиль игры питерских игроков и московских. И кто лучше играет?

*P: Еще как отличается :) .Они там все - ученики: зарубежных игроков, московских, друг друга, наконец. Есть, конечно, оригиналы, например Риппер, Пеле (гост, прости - я просто тебя не знаю :) . А играем лучше мы - это доказано фактами.*

**НИМ**: Что ты думаешь о третьем квейке?

*P: Хм, пожалуй, стоит подождать релиза. Вот тогда я выскажусь : ) !*

**НИМ:** Может ли бывалый сенсей дать совет для начинающих квакеров?

***Polosatiy:** Самый главный совет - играйте, как привыкли, как лично вам удобно. Какая разница, кто и как сидит и у кого какая мышка, какой конфиг. У вас есть СВОЯ мышка, СВОЙ конфиг, и не стоит ничего менять. Но если вы привыкли играть без мышки, то этот совет не работает!*

Вот и все. Для тех, кому интересно пообщаться с Полосатым, сообщаем его координаты в Интернет: E-mail: polosatiy99@mail.ru, ICQ: 721472.

P.S. Каждая игра чемпионата посвоему интересна и уникальна. На турнире встречались лучшие бойцы Москвы, Питера. Рекомендуем всем посмотреть демки игр. Их можно взять в Интернет:

http://www.nclub.spb.ru/championships/28.08.1999/demos1.html

E8/SiD

*]A[A'lien*

# Полигон - 1

## Игровой клуб нового поколения

На данный момент ситуация с игровыми клубами в нашей любимой Москве становится все лучше и лучше. Еще два года назад среднестатистический геймер пух и бросал коньки от недостатка мест, пригодных для достойного времяпровождения. Тогда всю развлекательную инфраструктуру составляли подвальные "Орки", "MTF-Неолит" да еще несколько малозначимых клубов. Сейчас же ситуация в корне поменялась. Количество игровых учреждений не поддается исчислению, качество обслуживания и игрового оборудования достигли неописуемых пятизвездочных высот. Во всем разнообразии клубов можно выделить те, что "зациклены" на количестве компьютеров и те, что ориентируются на качество обслуживания. Существуют еще созданные на чистом энтузиазме и без должного спонсирования (их мы рассматривать не будем). Мы такие меркантильные, нас интересуют лишь качество и количество. Причем не раздельно, а вместе. Клубы вроде "Орки" и "Арена" предназначены для обычного сдирания денег с игроков и полным безразличием к качеству услуг. Клубы, где заботятся о клиентах можно пересчитать по пальцам. Это "Асталависта", "Лавина" и "Полигон". О двух первых мы уже писали в предыдущих выпусках, а сегодня нашим героем выпуска станет совсем новый клуб "Полигон". Встречаем аплодисментами!

На данный момент в Москве открылись два клуба – "Полигон-1" и "Полигон-2". Есть еще "Полигон–Е". Он находится в городе Екатеринбурге. Возможно, и в других городах будут открываться клубы под этим гордым названием.

Давайте остановимся на первом из "Полигонов". Клуб находится недалеко от кольцевой линии метрополитена. Станция "Студенческая" Филевской линии. От метро до клуба идти минут 7-10, что немаловажно. Под жилплощадь клуба отведено помещение типа "подвал улучшенной планировки". Не стоит пугаться слова подвал, обратите внимание на улучшенную планировку. Высокие потолки, которым может позавидовать любая жилая квартира, четыре просторных помещения, комната отдыха, туалет. Нельзя не отметить превосходную обстановку. Это и приятный синий свет, и красивый рисунок на сте-

нах, и игровые места. Специальные компьютерные столы идеальны. Системный блок находится внизу, а на столе только мышка, клавиатура, наушники и монитор. Это просто замечательно. Просто слов нет! Ничто не мешает, полно места, нет торчащих и свисающих проводов. Класс! Это первый из клубов в Москве с такими столами. Наконец-то задумались об удобстве. Этим не может похвастаться ни "Асталависта" ни "Лавина". Ах да, в клубе "Арена" есть жалкое подобие таких столов. Но они там настолько узкие, что места ели хватает на клавиатуру. Компьютеры в клубе - современные игровые станции специально настроенные для игр. VooDoo3 не позволят играм тормозить. Процессоры Celeron оптимально подходят для игрушек. Мониторы с диагональю 15 дюймов немного портят общую картину, но они установлены только в двух залах из четырех. В других двух залах находятся мониторы на два дюйма шире. Быстродействующий комп, на котором запущены, выделенные сервера для почти всех популярных игр. Это Quake, Quake2, Quake3, StarCraft. Ведется статистика, что позволяет игрокам узнавать свой уровень игры. Системы призов для лучших игроков (как в "Лавине") пока нет, но, надеюсь, она появится. На компьютерах установлены все самые новые и популярные игры. Это Quake, Quake2, Quake3, StarCfaft, C&C: Tiberian Sun, The Need for Speed 3, 4 и многие другие. Проблем с выбором не будет. Что же касается доступа в Интернет, то на данный момент в клубе есть канал на 128 килобит - не так, чтобы очень, но все же. В ближайшем будущем канал расширится до двух мегабит. Ценовую политику можно назвать приемлемой. Час игры стоит от 15 до 20 рублей. Существуют различные пакеты на 3, 5, 6 и более часов. Приветливые администраторы ответят на все возникающие вопросы и помогут решить возникшие проблемы.

Что касается Quake2, то в клубе часто появляются члены клана NiP, которые с удовольствием составят вам компанию в игре. Так что клуб отличный. Можно даже сказать, что лучше в Москве еще нет.

▲

**Мини-словарик**

**Rulez** - происходит от слова rule. Что по-нашенски значит (в числе прочего) "управлять". Берем предложение: Rocket launcher rules the world! Ясно-понятно, что рокет лаунчер правит миром, то есть – рулит. Отсюда же вытекает, что вещь он – сугубо рулезная. Z на конце – это "как слышится, так и пишется".

**Suxx** - это, понятно, sucks. Происходит от глагола to suck - сосать. Применительно к какому месту это слово употребляется – думаю, всем понятно. Слово имеет уничижительное производное - sucker, означающее как-то, что сосут, так и того, кто сосет. Потому и слово suxx – это обозначение всякой гадости. Вообще надо четко понимать, что в нашем, русском понимании, это - неприличные выражения. А потому It sucks! – восклицание, порядочными людьми не употребляемое по причине похабности.

**Lamer** - происходит от слова lame. То есть "хромой". Применительно к программированию и компьютерам вообще – это нечто вроде нашего "хромой на голову".

*Ст. о/у Goblin*

*Олег Полянский*

**Мыслю ergo существую**

Существует такая точка зрения, что способность написать хорошую статью без вдохновения есть признак профессионализма. Если временно принять ее за истину, то могу сказать: профессиональным журналистом я некогда был. А сейчас перестал. Ибо статьи без вдохновения уже не пишу.

Но вдохновение, наитие, искра мысли, от которой способно хоть что-нибудь возгореться, - вещи тонкие, инфернальные, приходящие свыше, и грубой мозговой аутостимуляции подвержены лишь в очень небольшой мере. Поэтому практически все, кому периодически требуется креативный поток сознания, пробовали искать его, вдохновения, источник. Часто находили в женщинах. Несколько десятилетий назад, например, очень популярным генератором вдохновения в Европе был ЛСД, даже клубы любителей существовали. Но поскольку дочери Евы, могущие взорвать вялое сознание истомившегося в клетке из тридцати трех букв – для кого-то мизерной, для кого-то беспредельной – художника слова, появляются на свет не по заказу, а пристрастие к лукавому диэтиламиду может губительно сказаться на моральном облике, мне воленс-ноленс (да еще иноблесс оближ) приходится использовать наиболее доступный и наименее безвредный из всех знакомых со мной источников. Frog Bot for Quake, и нет тут ничего удивительного – плавая в лаве на DM4, можно мысленно построить отличный каркас статьи; дело в том, что игра с ботом никоим образом не исключает умственного процесса, сплошные рефлексы и автоматия, как ходьба, еда или созерцание земного шара, со скоростью 60 км/ч проносящегося мимо окна электрички. Если развить эту мысль в сторону подшефного жанра, можно сделать заключение, что подавляемое лавиной критики большинство пробирочных стратегий реального времени послужит превосходной заменой заложнику маршрутной карты, боту. Как правило, игра активизирует суматошную работу нейронов лишь в критических ситуациях: денег нет, последний харвестер стал жертвой конверсии, зерги прикончили все продукты в холодильнике. А более половины безвозвратно утраченного машинного времени уходит на вполне себе автоматизированные процессы. Это не сетование, просто констатация живого факта – так на данном этапе выглядят эти стратегии, и ничего тут не поделаешь; но оставим напускную суровость и – на время - кристаллизованный слог микроанализа. Интересное впереди.

Штамп: "каково же было мое удивление, когда я". Когда я ожесточенно (потому что поздно было и хотелось спать) устремил курсор мыши к интерактивному телу слова "tutorial", вылезшему на экран через секунду после забавного мультика, расположенного на носителе с именем Tanktics. Овцы, танки, вороны... Не помню, когда последний раз расходовал время на tutorial, а тут вдруг решил, – была не была, и, как уже упоминалось, ожесточенно устремил. В течении двух часов я клепал танки из досок, кислотной краски и булыжников, безжалостно отправляя выдохшихся овец в алчное жерло Part-O-Matic'a, зондировал валунами песочные трясины, перекрашивал тригтеры в зеленый цвет, давя их лязгающими гусеницами, и – самое главное – вел на всех фронтах настойчивую борьбу с управлением, которое сначала только мешало мне управляться с игрой. И я его победил.

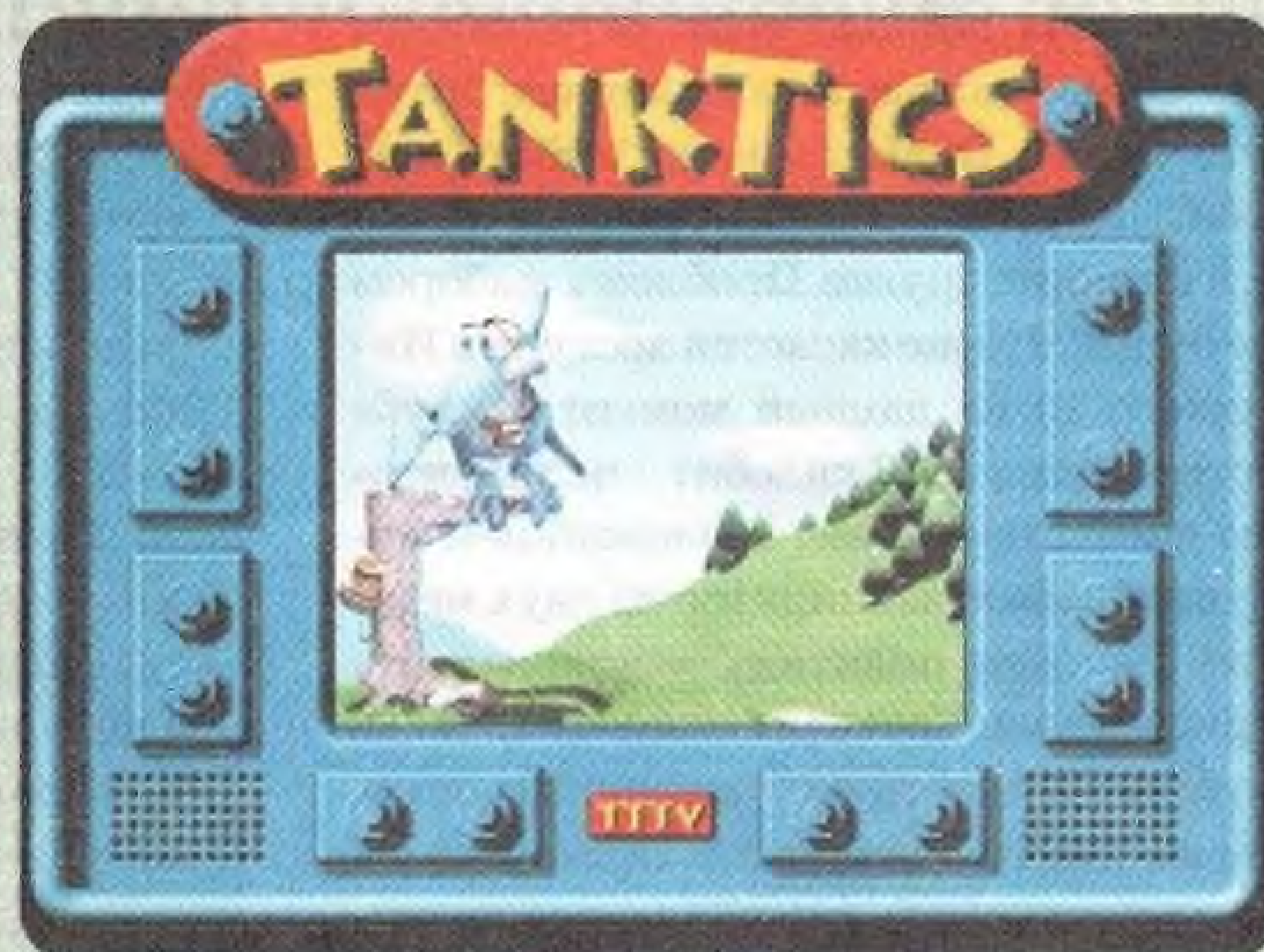
Собственно, удивление проистекало вовсе не оттого, что я ткнул мышью в надпись, и даже не от всего последовавшего – овец, танков и развернувшегося по окружности веера Part-O-Matic'a. Стержне-мочковатая корневая система дива дивного проросла в иной почве – в моем персональном стереотипе толщиной с литосферу: "как выглядят стратегии". Впервые в жизни увидев нечто непохоДовое, где непременная стремительность действий сочетается с ликующей необходимостью ловко шевелить фронтальной и прочими извилинами, я до сих пор не могу сорвать с шеи мертвую петлю безысходного оптимизма: неужели теперь будут такое делать? Ну, не постоянно, но хотя бы время от времени, допустим, каждая десятая стратегия... Я бы и на двенадцатую согласился – в обмен на санкцию со стороны совести хотя бы раз в квартал не проводить детализованное исследование какого-то там myth'ического AI, которого, кстати, в природе и не существует. Хотите секрет? 80 или около того процентов труда программистов AI уходит на создание оптимальных механизмов pathfinding'a – чтобы танчик, не дай бог, не каталепсировал при виде горы или деревца, и чтобы отряд более чем из одного юнита мог гордо прошествовать через узкое ущелье, не впадая в панику от неизбежных столкновений. Если написали такой AI, да плюс еще постарались с упреждающим огнем и самосохраняющими демаршами – все журнальные комплименты у вас в кармане, игру покупают и восторгаются. Но обладать в одиночку знанием, что можно сделать умную игру, где институт AI, в традиционном понимании термина, отсутствует по дефолту - просто не нужен, - не под силу простому смертному. Спешу поделиться.

# Tanktics: War & Pieces

| | |
|---|---|
| Жанр | Логическая стратегия |
| Издатель | Interplay |
| Разработчик | DMA Games |
| Требуется | Pentium 200, 32 Mb RAM |
| Рекомендуется | Pentium II |
| Multiplayer | Нет |

**Загнанных овец утилизируют**

На первый взгляд процесс до безумия прост и очень напоминает предмет моей ностальгии Nether Earth. Диспозиция такая: есть представленное в изометрии игровое поле в форме квадрата, на котором в некотором порядке расположены т.н. Reciever'ы. Функция этих штук - генерировать сигналы, на которые с небес перманентно спускаются ваши враги. Враги имеют вид... хм... можно сказать "танков", хотя это будет эвфемизмом - танки на колесиках, кораблеподобных корпусах или деревянных гусеницах (кампания stone age), увенчанные стреляющими невсегда-понятно-чем пушками, с радаром вместо головы... Ну, хорошо, пусть танки. О том, что они - враги, вы узнаете, когда танки, совершив стремительный бросок от точки десантирования, приближаются к вашему Part-O-Matic'y и начинают его расст-



■ Последняя кампания stoneage, но враг уже на антиграве

реливать. Смерть Part-O-Matic'а означает конец всего - миссию можно переигрывать заново.

Part-O-Matic представляет собой панковского вида агрегат, в обмен на ресурсы поставляющий вам крайне разнообразные детали, из которых вы, в свою очередь, можете конструировать танки, дабы защитить Part-O-Matic и прижать к ногтю всю танкоподобную нечисть на уровне. В качестве ресурсов используется практически любое движимое имущество - специальные ящики с ресурсом, произвольно разбросанные валуны, запчасти уничтоженных врагов, овцы, наконец. Последние идут на переработку только после того, как выбьются из сил и перестанут ускорять колесо Part-O-Matic'а, которое в норме - то есть в отсутствии овец - крутится с неторопливостью известного аттракциона из парка имени Культуры и Горького, не обеспечивая должной скорости притока свежих деталей. Поскольку военные действия протекают в темпе престо, неадекватная ему быстрота производства может привести к трагическим результатам, особенно в начале этапа. Поэтому овец надо пасти, холить и лелеять, запуская их в Part-O-Matic только в случае острой необходимости; овца, самопроизвольно спрыгнувшая с колеса фортуны и тяжело раздувающая бока, автоматически переходит из категории рабочей силы в категорию ресурсов. Из хорошо упитанной овцы может получиться пара отличных деталей.

Основная проблема на производстве заключается в том, что Part-O-Matic выплевывает танковые составляющие в вольном, ему одному ведомом порядке, совершенно не сообразуясь с требованиями текущего момента. Если пустить дело на самотек, то вскоре вы окажетесь в полукризисной ситуации - огромная куча-мала деталей даст полезный выход процентов в 30-50, остальное придется запихивать обратно в аппарат и ждать, пока он соизволит сгенерить что-нибудь более подходящее. Впрочем, при грамотной игре момент расплаты неизбежно настанет: собрав достаточное количество боеспособных единиц, вы двинете их на Reciever'ы, уничтожение которых дискоординирует силы врага и пресекает нашествие танков на вашу землю. Осталось пересчитать ребра патрульным танкам, если это не было сделано раньше, и уровень закончен. Можно сейвиться.

Прочитав эти три абзаца, я осознал, что список прелестей здешнего геймплея должен быть раз в несколько больше. Например, бонусы. Это такие анимированные загогулины определенной формы, компетентное использование которых может внушительно приумножить вашу боеспособность; почти все бонусы - временного действия, некоторые из них периодически выстреливает Part-O-Matic, некоторые надо высматривать на земле, часть из них защищена триггерами... Что такое триггер? Не более чем переключатель, обычно открывающий доступ к важной, иногда критически важной точке геймплея: редкому бонусу, "поддержке с воздуха" в виде тройки мощных танков, пушке какой-нибудь... Все поголовно Reciever'ы защищены триггерами - пока вы его не активируете, Reciever будет неуязвим. Триггер активируется, в буквальном смысле, путем наезда на него - гусеницами танка; при этом используемый танк должен быть в чинах, то есть иметь за плечами n-ное количество несчастных случаев, произошедших с нашими врагами. Путем квалифицированного укокошивания противника танк может дорасти до "героя" - над его головой зажжется пятиконечная серебряная звезда; возможности "героя" неизмеримо шире, чем потенции только что собранного новобранца, - заметно бОльшая скорость, броня и убойная сила пушек. Кроме того, генералиссимус обладает способностью к самовосстановлению, и это конгениально - при верной тактике он практически бессмертен и (игра слов) смертельно опасен.

Из того, что можно вспомнить на лету, проигнорированы были только курсор и черные овцы. Местный курсор вы

■ Оборона Севастополя

■ Воздушная транспортировка

увидите на скринах. В полете он машет крыльями. Ворона это или птеродактиль - не суть важно, главное - цвет. О, этот цвет... Курсором можно цеплять белых овец, бонусы и булыжники, со сверхзвуковой скоростью транспортируя их в нужное место. Черных овец подцепить нельзя. Они совершенно бесполезны в хозяйстве, и даже напротив, вредны. При контакте заражают белых, те чернеют и теряют всякую привлекательность для игрока. Черных овец надо безжалостно давить булыжниками.

Прочитав эти пять абзацев, я осознал, что они дают понятие о деталях, но представление целого формируют лишь приблизительно. Но как передать на бумаге все многообразие вариантов тактики и геймплея?.. Блокирование подступов к Part-O-Matic'у с помощью булыжников. Объезд кислотных озер и зыбучих песков под вашим непосредственным наблюдением. Торжественная нейтрализация охранников с помощью бонуса. Умелое комбинирование орудий на собираемых моделях. И практически постоянная необходимость думать в сочетании с виртуозным владением курсором и ситуацией. Иначе - не выиграть.

Графика, звук - вторичны по сравнению с идеей, и все же неповторимы. Забойная музычка.

Там, внизу, сейчас будет поставлен довольно высокий рейтинг. Но это не значит, что игра обязательно вам понравится. Как ни крути, а это своего рода андеграунд, то есть не для всех. Впрочем, проверить, насколько глубоко параллелен вам андеграунд, я бы посоветовал именно на этой игрушке. Не боты в Quake и не Tiberian Sun, а сочетание максимальной напряженности и динамичности геймплея с умственным процессом, не позволяющим отвлекаться на что-либо другое. Это редкое и ценное качество.

*Дмитрий Смыслов, Олег Полянский*

# Army Men: Toys In Space

| | |
|---|---|
| **Жанр** | RTS |
| **Издатель** | The 3DO Company |
| **Разработчик** | The 3DO Company |
| **Требуется** | Pentium 90, 16 Mb RAM |
| **Рекомендуется** | Pentium 133, 32 Mb RAM |
| **Multiplayer** | Интернет, сеть, модем |
| | Windows 95, 98 |

Пластик, при всей своей хрупкости, ломкости, гнутости и расплавимости – чертовски долговечный материал. Что произойдет лет примерно за десять с предметом из стекла или железа, выставленным под открытое небо? Лопнет, разобьется, будет резать босые ноги, заржавеет и рассыплется в труху, присвоит себе статус металлолома и пойдет на нужды... Что случится с пластиком? Его найдут, слегка, быть может, деформированным на археологических раскопках в 2479 году, в виде бутылки или каркаса от монитора ViewSonic 15GS. Вот, скажут, умели наши деды создавать произведения искусства, да поставят в музей, под вакуумный колпак. Рядом с экспонатом "Солдатики пластиковые, 20-й век, скульптор Геймс Вокшоп". Интересно, будет ли кто-нибудь в те предапокалиптические годы играть в солдатиков?

### Как было

Хотя бы на экране чего-у-них-там-вместо-монитора, как это делали мы тогда, не очень холодным летом 98-го? Army Men, игра на грани аркады и стратегии, если вообще можно где-нибудь провести такую грань. Идея была, в сущности, хороша и забавна, насилие над игрушками (можно ли воспринимать это всерьез?), шипучее пламя, оставляющее после себя горячую лужицу мертвого полимера, отсутствие запретов на ввоз в Германию и бессмысленных надписей типа "детям до 16 вход запрещен". Другое дело, что когда идея плавно преобразовалась в игру, некоторым детям после 16 преобразование пришлось не по душе – они страдали по поводу жанрового инцеста, их не вдохновляло полукровное управление и странное понятие разработчиков о прицеле и траектории пуль. Игра могла бы быть лучше, говорили эти люди и сокрушенно вздыхали; я вишу довольно высоко в Top 100, язвительно отвечала игра и показывала жирный кукиш. Сейчас люди повзрослели и снизили концентрацию максимализма в крови; игра смягчилась и, вроде бы, приготовилась к преобразованиям. Может, они помирятся?

### Вряд ли

Практически никаких изменений касательно сюжета и героев. Очередная серия о противостоянии пластиковых солдатиков, опять вы воюете за "зеленых", опять один. На этот раз причиной конфликта стала упавшая в песочницу летающая тарелка. "Коричневые" подоспели первыми, что-то обнаружили, а делиться не стали. Понятно, такая несправедливость просто не имеет права на существование, так что "труба зовет". По ходу дела выясняется, что воевать придется не столько с "коричневыми", сколько с большеглазыми пришельцами, причем на вашей стороне выступят некие дружественные силы из числа братьев по разуму под предводительством "храброй звездной воительницы Тины". Но и это не спасает ситуацию, от сюжета за версту несет полным отсутствием хоть каких-то следов мыслительной деятельности разработчиков.

### Как получилось

Не буду долго мусолить, скажу сразу – плохо. Некрасиво, неиграбельно и вообще как-то неприятно. Неприятно – это относительно сюжета. Такое впечатление, что от игроков просто захотели отвязаться. Из серии, "ешь, что дают, не нравится – не заставляем".

Некрасиво – это некрасиво. Посмотрите на календарь. Какой год? 1999? А теперь посмотрите на скрины. Что видно? Верно, там довольно убогие спрайты, бедная палитра, непонятные эффекты и аналогичная всему этому анимация. Однако, в 3DO, похоже, свято чтят традиции. Это относительно звука. Позволю себе процитировать нашего коллегу Сергея Калинина, автора материала по AM2 (№3, 99): "О звуковом оформлении можно сказать только одно: оно есть". Этим сказано все. Ладно, спасибо, что хоть что-нибудь есть.

Про "неиграбельно" особо распространяться не буду. Это понятие говорит само за себя. Помимо того, что разработчики не смогли не то что придать игре внешний лоск, а хотя бы подогнать ее под требования объективной действительности, они не реализовали в своем проекте то, что должно в нем быть априорно и обзывается забуторным словом gameplay. AM3 не увлекает. Она не заставляет сидеть за компьютером на протяжении хоть сколько-нибудь значимого времени. Она не занимает все ваши мысли. После пары уровней в нее не хочется играть дальше. Я понимаю, что это довольно страшный диагноз, но это так. И в этом виноваты многие обстоятельства: жуткое управление, большое количество врагов, которые предпочитают брать именно числом, поскольку и AI не блещет (а нет ничего противнее, чем сознавать, что тебя завалили только из-за того, что насели сразу и кучей, хотя ни одного по-настоящему достойного противника так и не было), однообразие миссий. А жирную победную точку ставит внешний вид, окончательно заставляя игрока утвердиться во мнении, что он попусту потратил деньги.

■ Просто приходил Сережка, поиграли мы немножко

■ Проблема питания на неделю решена... Если выживу

### Ну, вот так получилось...

Прямо скажем нехорошо. В смысле получилось. В смысле у разработчиков по отношению к нам, игрокам. На дворе практически новый, незапятнанный век, а они нам графику многолетней давности, такой же звук, ноль играбельности, но зато под P90/16. Не знаю, на что они надеялись, и ребенку понятно, что сейчас ради красивой картинки большинство игроков готовы изыскать сумму, достаточную на нормальную машину. А тут такое... Грустно.

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | ●●●○○○○○○○ |
| Графика | ●●●○○○○○○○ |
| Звук и музыка | ●●●○○○○○○○ |
| Оригинальность | ●●●○○○○○○○ |

**Рейтинг 3.0**

Время освоения: от 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Денис Гусев

# Wargamer: Napoleon 1813

| | |
|---|---|
| Жанр | Realtime wargame |
| Издатель | Empire Interactive |
| Разработчик | Empire Interactive |
| Требуется | Pentium 133, 16 Mb RAM |
| Рекомендуется | Pentium 200, 32 Mb RAM |
| Multiplayer | Нет |
| | Windows 95, 98 |

*"Франция нуждается во мне больше, чем я нуждаюсь во Франции".*
Наполеон Бонапарт,
31 декабря 1813 года

### Обескровленный Наполеон

1813 год был для него неудачным. Фортуна отвернулась от блестящего полководца еще там, в России, где, так сказать, остались кости его непобедимой армии. Россия, Пруссия, Австрия, Швеция и Англия - новые союзники разгромили войска Наполеона в "битве народов" при Лейпциге в октябре, вытеснили великого завоевателя во Францию, а в марте следующего года взяли Париж, сердце империи. Вот этим в некотором смысле трагическим событиям и посвящена игра.

Можно попробовать себя в роли Бонапарта или его врагов на протяжении шести кампаний, которые охватывают период 1813-1814 годов, стартуя в разные его месяцы. Отдельно обыгрываются и десять наиболее значительных сражений.

Отдание приказа - дело тонкое

### Впечатления

Обычно кампания представляет собой просто череду битв, причем игроку позволено переносить войска из одного эпизода войны в другой. Но здесь положение вещей принципиально иное: в реальном времени вам доверено управление не только частью армии, но и целым регионом боевых действий.

На полевой карте среди городков и крепостей мелкими флажками обозначены дивизии, командующие которых сообщают вам о каждом своем шаге. Масштаб происходящего огромен: по сути, игрок организует всестороннее обеспечение армии, потому как может не только двигать корпуса и дивизии, но и производить новые войска. Заказать новобранцев можно в крупных городах, и их рекрутирование оплачивается определенным количеством ресурсов.

По мере продвижения юнитов их генералы немедленно докладывают обстановку и ожидают дальнейших указаний. В нижнем правом углу экрана есть акселератор времени: ускорив события, вы будете буквально завалены этими сообщениями, а уследить за всеми сразу непросто. Но даже в замедленном режиме приходится беспрерывно обрабатывать поток информации и уточнять отданные приказы. Спасение скрывается в настройках игры, где можно уменьшить количество сообщений, оставив лишь самые важные.

Впечатляют богатые возможности командования: вы не только указываете, куда должно проследовать войско, но и то, как это должно произойти. Следует ли избегать сражений с неравным противником, совершить ли марш-бросок или не спешить, что делать по прибытии на место...

Помимо численности, войска обладают и такими характеристиками, как мораль и усталость, уровень снабжения и инициатива в бою. Их командиры одарены многими добродетелями, в которые входят та же инициатива, умение управлять подчиненными, умение повиноваться, агрессивность, обаяние и талант - широкий набор качеств, сильно влияющих на исход схватки.

Кстати, Наполеон лично присутствует на карте со своей гвардией, и беречь его надо как зеницу ока, ибо пленение императора приводит к немедленному проигрышу. Союзники жаждут схватить и насладиться бессилием того (*может, не надо все-таки... - ред.*), кто недавно был страшен и велик.

Досадно, что в кампании рядовое столкновение с врагом приводит лишь к "аналитической" битве, вам просто выводят ее результаты. Уставившись в сводную таблицу учета погибших, хочется воочию узреть, как "ядрам пролетать мешала гора кровавых тел". А между тем, это возможно.

### Гвардия умирает, но не сдается!

Битвы протекают в реальном времени, что при огромном скоплении войск становиться тяжелым испытанием для игрока. Ведь каждому юниту следует отдать точный приказ, в случае маневра включающий в себя характер перемещения, нужную формацию, расположение при прибытии к указанной точке, уровень агрессивности. Словом, возможностей много, а времени обдумать происходящее мало. Враг не спит, и пока вы занимаетесь одним флангом, может запросто напакостить на другом. Жалко, что в любом приближении, кроме максимального, флажки трудноразличимы, и можно запросто спутать свои войска с вражескими.

Ну и как прикажете описание кампании читать?

### Столовые ложки дегтя

Это надо было умудриться испортить такую оригинальную игру раздражающими мелочами! Скролинг мышкой отсутствует напрочь! Паузы тоже нет! Катастрофа просто какая-то... Да и весь интерфейс отставляет желать лучшего - даже брифинги кампании выводится в окошке размером в три строчки, и объемный текст приходится листать до посинения. Разработчикам проявили столь недюжинный талант в деле порчи нервов жизнь игроку, что все, что есть хорошего в этой игре, сильно вуалируется массой элементарных недоработок.

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | ●●●●○○○○○○ |
| Графика | ●●●●●○○○○○ |
| Звук и музыка | ●●○○○○○○○○ |
| Оригинальность | ●●●●●○○○○○ |

**Рейтинг 4.4**

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

# НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

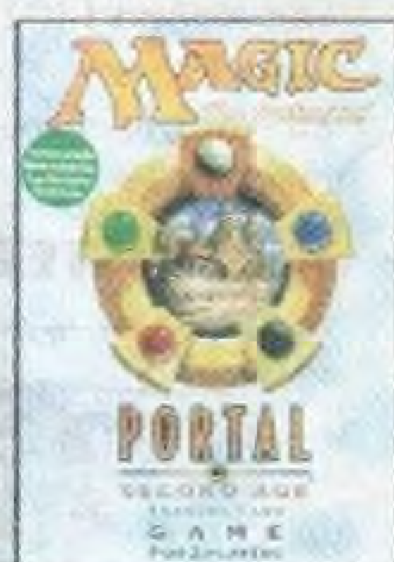
## Уважаемые читатели!

У вас есть удобная возможность приобрести комплекты настольных карточных игр и аксессуаров к ним.

## Magic: The Gathering

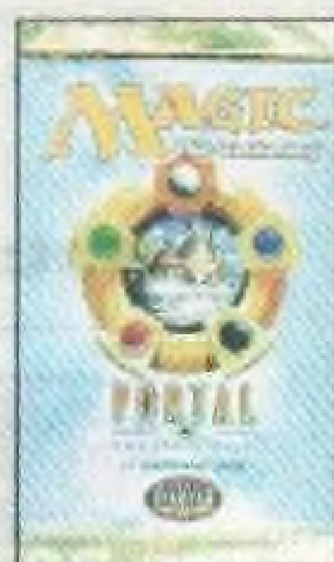
### Уровень STARTER (для начинающих)

**GAME BOX**




PORTAL SECOND AGE
код товара 101
цена 6 у.е.
две колоды по тридцать карт правила, руководство на русском языке, один бустер

**BOOSTER**




PORTAL SECOND AGE
код товара 102
цена 4 у.е.

**BOOSTER**

PORTAL I
код товара 103
цена 4 у.е.

**GAME BOX**

PORTAL III
код товара 201
цена 10 у.е.
две колоды по тридцать карт правила, руководство

**Preconstructed deck**

PORTAL III
код товара 202
цена 8 у.е.

**GAME BOX**

STARTER
код товара 301
цена 10 у.е.

**BOOSTER**

STARTER
код товара 302
цена 4 у.е.

**Подарочный набор**

STARTER
код товара 303
цена 17 у.е.
gamebox, starter, видеокасета с правилами

**Antologies Box Set**

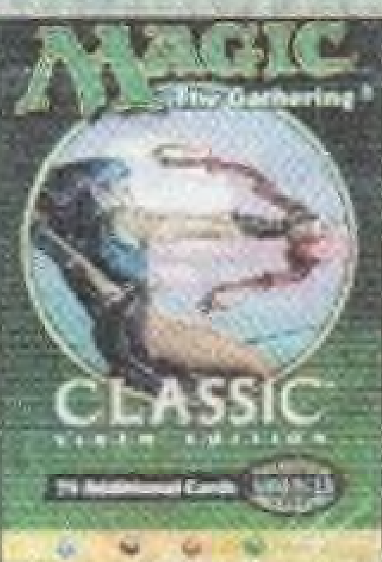
Две колоды по 60 карт из всех редакций и расширений, плюс буклет по истории и правилам MTG на 64 страницы
код товара 401
цена 26 у.е.

### Уровень ADVANCED и EXPERT

**GAME BOX**

CLASSIC SIXTH EDITION
код товара 501
цена 11 у.е.
две колоды по сорок карт правила, руководство

**STARTER**

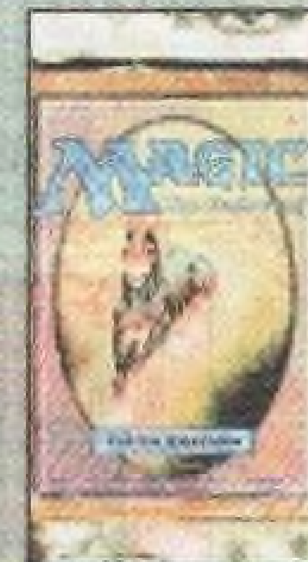



CLASSIC SIXTH EDITION
код товара 502
цена 11 у.е.
75 карт

**STARTER**

FIFTH EDITION
код товара 603
цена 10 у.е.
60 карт

**BOOSTER**




FIFTH EDITION
код товара 602
цена 4 у.е.

**BOOSTER**

MERCADIAN MASQUES
код товара 702
цена 4 у.е.

**GAME BOX**
Включает в себя две готовые колоды. В некоторые редакции дополнительно входят бустер и полные правила.

**STARTER**
Комплект из 60-75 свободно набранных карт, в том числе включает и "земли"
Не путать с уровнем STARTER и расширением STARTER.

**PRECONSTRUCTED DECK**
Готовая колода – набор из 60 специально подобранных карт определенных цветов с "землями".

**BOOSTER**
Набор из 15 свободно набранных карт. В него входят одна "редкая" карта, три "необычных" и одиннадцать "обычных" карт.

### БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс________________ Адрес______________________________

______________________________________________

Ф.И.О. ______________________________________

Телефон________________ E-mail______________________________

Прошу выслать по указанному мной адресу следующие наименования
Код товара, Наименование товара, Кол-во ,Стоимость (у.е.), Курс ЦБ на день оплаты, Дата оплаты, Общая стоимость заказанного товара, (р. к.)

______________________________________________

______________________________________________

______________________________________________

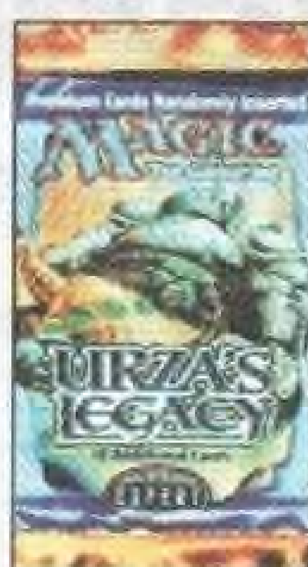
______________________________________________

По вопросам выполнения заказа обращайтесь по тел. (095) 190-9768 или E-mail: navigat@aha.ru

**BOOSTER**

URZA'S DESTINY
код товара 802
цена 4 у.е.

**BOOSTER**



URZA'S LEGACY
код товара 902
цена 4 у.е.

**Preconstructed deck**

URZA'S SAGA
код товара 1001
цена 11 у.е.
60 карт, правила и руководство

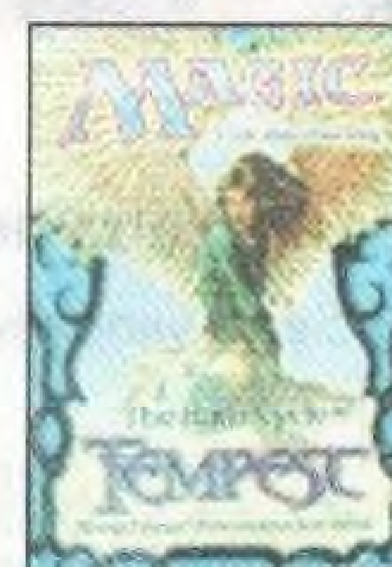
**STARTER**

URZA'S SAGA
код товара 1002
цена 11 у.е.
75 карт

**BOOSTER**

URZA'S SAGA
код товара 1003
цена 4 у.е.

**Preconstructed deck**



TEMPEST
код товара 1101
цена 11 у.е.
60 карт, правила и руководство

**STARTER**

TEMPEST
код товара 1102
цена 10 у.е.
60 карт

**BOOSTER**

TEMPEST
код товара 1103
цена 4 у.е.

**STARTER**

MIRAGE
код товара 1201
цена 10 у.е.
60 карт

**BOOSTER**

MIRAGE
код товара 1202
цена 4 у.е.

**BOOSTER**

STRONGHOLD
код товара 1302
цена 4 у.е.

**BOOSTER**

EXODUS
код товара 1402
цена 4 у.е.

## BATTLETECH

**Preconstructed deck**

COMMANDER's EDITION
код товара 1501
цена 11 у.е.
60 карт+кубики

**STARTER**

UNLIMITED
код товара 1502
цена 10 у.е.
60 карт

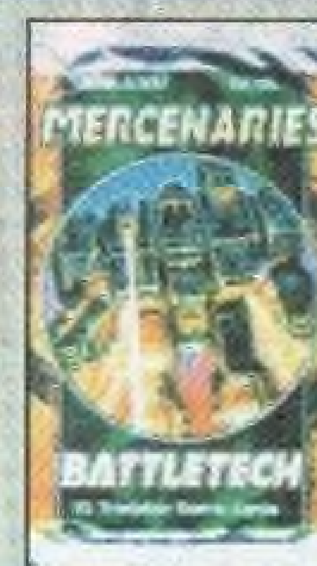
**BOOSTER**

UNLIMITED
код товара 1503
цена 4 у.е.

**BOOSTER**

MECHWARRIOR
код товара 1504
цена 4 у.е.

**BOOSTER**



MERCENARIES
код товара 1505
цена 4 у.е.

**BOOSTER**

COMMANDER EDITION
код товара 1506
цена 4 у.е.

**BOOSTER**

COUNTERSTRIKE
код товара 1507
цена 4 у.е.

**BOOSTER**

ARSENAL
код товара 1508
цена 4 у.е.

**BOOSTER**

CRUSADE
код товара 1509
цена 4 у.е.

## MIDDLE EARTH

**GAME BOX**

THE BARLOG
код товара 1601
цена 20 у.е.

**BOOSTER**

THE WIZARDS
код товара 1602
цена 4 у.е.

**BOOSTER**

THE DRAGONS
код товара 1603
цена 4 у.е.

## АКСЕССУАРЫ ULTRA-PRO

**Deck protector**

BLACK SHIELD
код товара 1701
цена 11 у.е.
100 штук

**Deck protector**

RED SHIELD
код товара 1702
цена 11 у.е.
100 штук

**Кубик**

Кубик 20 граней
(счетчик жизней)
код товара 1703
цена 4 у.е.

**Листы**

Листы с 9 кармашками для хранения карт в альбомах
код товара 1704
цена 0,5 у.е.

Для приобретения любого комплекта необходимо:

оплатить в ближайшем отделении Сбербанка РФ его стоимость из расчета 1 у.е.=1 $ US в рублевом эквиваленте по курсу ЦБ на день оплаты (контролируется по дате платежа). Реквизиты получателя: ИНН **7703205156** ООО "Навигатор Паблишинг" Расчетный счет №**40702810300062967801** в КБ "Солбизнесбанк" г. Москва, кор. счет **30101810500000000662** БИК **044583662**.

заполнить бланк заказа с обязательным указанием обратного почтового индекса, адреса и Ф.И.О. получателя. Не забудьте указать код и наименование заказываемого товара. В бланке заказа укажите различные варианты для оперативной связи с Вами (телефон, E-mail)

выслать бланк заказа вместе с копией платежного документа по адресу: 123182 , г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор игрового мира". Для более оперативного выполнения Вашего заказа указанные документы можно высылать по E-mail.

Ваш заказ будет выполнен в течении 10 дней после поступления оплаты на наш расчетный счет. При несовпадении высланной суммы стоимости заказанного товара по курсу ЦБ на день оплаты, выполнение заказа будет задержано до момента погашения разницы в цене.

*Владимир ВЕСЕЛОВ*

# Sid Meier's Alien Crossfire: Alpha Centauri Official Expansion Pack

| | |
|---|---|
| **Жанр** | Пошаговая стратегия |
| **Издатель** | Electronic Arts |
| **Разработчик** | Firaxis Games |
| **Требуется** | Pentium 166, 32 Mb RAM |
| **Рекомендуется** | Pentium 200, 64 Mb RAM<br>Windows 95, 98 |

Наверняка фанаты уже давно с нетерпением ожидали появления этого add-on'а к "Центавре". Ну, вот он и появился, и теперь можно сказать, что ждали они не зря. Разработчики честно выполнили свои обещания, - мы имеем новые фракции, технологии, постройки и т.д. Но авторы игры сделали и нечто большее, может, конечно, тут просто сработал диалектический закон перехода количества в качество, но геймплей игры претерпел значительные изменения.

Итак, у нас появилось семь совершенно новых фракций. Возможно, вам приходилось уже использовать созданные фанатами фракции или изобретать новые. Но тут случай особый. Мало того, что эти фракции прекрасно проработаны и тщательно сбалансированы, так еще и есть возможность использовать одновременно и старые, и новые. Имеется ограничение на общее количество фракций в игре – их должно быть семь, но вот какие именно будут использованы, решать игроку. Можно играть с семью новыми, можно попытаться руководить какой-то из старых против шести новых, а можно и наоборот. Причем можно вручную назначить себе противников, а можно поручить это компьютеру.

Пять фракций представлены землянами, вернее, их потомками. Все они довольно оригинальны, имеют массу интересных особенностей, но расскажу я только об одной, Nautilus Pirates. Дело в том, что эта фракция изначально владеет кое-какими морскими знаниями и получает массу соответствующих бонусов (строительство морских прототипов бесплатное, Naval Yard на каждой базе после исследования нужной технологии и т.д.). Более того, их первая база находится на морских просторах. Выбрав пиратов, вы получите совершенно уникальную игру, не похожую ни на что. Вся стратегия и тактика изменится в корне, а многие наработанные приемы придется сдать в утиль. Примерно так же выглядят и остальные человеческие фракции, хотя мне они показались несколько менее оригинальными.

Еще интереснее дело обстоит с двумя туземными фракциями. Сразу скажу, что для них даже нарисованы отдельные модели юнитов, так что отличить туземца от землянина можно с первого взгляда. Но не это главное. Обе эти фракции изначально имеют знания о своей планете, которые землянам приходится открывать, так что технологических бонусов у них множество (по пять технологий и по два строения на каждой базе). Кроме этого есть и еще коекакие преимущества, но не обошлось и без недостатков. Пожалуй, главным я бы назвал то, что туземные фракции не участвуют в выборах губернаторов и правителей планеты, как, впрочем, и во всех других мероприятиях. Правда, это вполне логично.

Как вы понимаете, победить дипломатическим способом эти фракции не могут, зато у них есть собственный путь к победе – отыскать дорогу к Mainfold. Для этого нужно построить шесть подпространственных генераторов (причем строить их можно только в городах, имеющих размер 10 и более), - они образуют подпространственный коммуникатор, и победа будет достигнута.

Коротко о дополнительных технологиях. Они дают вам преимущественно новое оружие или броню (и того, и другого добавлено несколько типов), но есть и, так сказать, гражданские. В области оружия и брони ничего революционного нет, просто появилось кое-что более мощное, да есть возможность подольше поломать голову над проектированием прототипов. Всего присутствует 10 новых технологий, и в соответствующем файле они заняли места, предназначенные для пользовательских, так что теперь добавить что-то свое невозможно.

Из восьми новых построек три предназначены для увеличения выхода ресурсов с морских поверхностей, одна дает победу туземцам, а остальные увеличивают morale юнитов и защиту базы. Ничего особенного не представляют и четыре новых Секретных проекта; но вот что интересно - теперь зарезервировано место для созданных пользователем построек и проектов. Пока я с этим не экспериментировал, но, думаю, можно будет создать что-нибудь занимательное.

Резюмируя все вышесказанное, стоит заметить, что в области технологий, юнитов и построек Alien Crossfire отличается от оригинальной игры, как вторая Цивилизация от первой. Правда, добавление некоторых фракций создает довольно любопытный, во многом новый, геймплей. В целом, игра получилась очень даже увлекательной, так что фанатам она наверняка понравится. Так ведь для них же и старались...

Родион Романович

# Shadow Company: Left for Dead

| | |
|---|---|
| Жанр | Тактическая стратегия |
| Издатель | Interactive Magic |
| Разработчик | Sinister Games |
| Требуется | P-233, 32 Mb RAM |
| Рекомендуется | P-II 366, 64 Mb RAM, 3D-уск. |
| Multiplayer | LAN, Internet |

Когда полковник Аурелиано Буэндиа, стоя у стены в ожидании расстрела... Впрочем, я не это хотел сказать. Я хотел сказать, что телевизор иногда (*совсем иногда – ред.*) ласкает нас неплохими фильмами. Начинаешь снова уважать мировой кинематограф. И к играм, оживленно демонстрирующим приемы а-ля Джон Ву (а порой даже Оливер Стоун), априорно испытываешь некоторого рода симпатию. В их сплоченных в последнее время рядах нет-нет да и промелькнет клиент нашего, стратегического фронта. После непродолжительных, но взрывных переговоров клиенты собираются в компанию и начинают испускать трехмерную полупрозрачную тень... а потом берут АК-47 и плавно преобразовываются в Shadow Company.

### О пользе печных труб

Игра, которая первой (и пока что единственной) попыталась положить на паталогоанатомический стол заявление об уходе Commandos с работы по их собственному желанию (*ну, заявление-то явно было липовое. Стол, впрочем, настоящий – ред.*). Игра, про которую один из самых новых сотрудников журнала (но уже обладатель поддельной докторской степени по какой-то из неестественных наук), Олег "Полянский" Doctor, проронил слова... примерно (где ты, абсолютная моя память?) такие слова: "искреннее, родное" и, кажется, "с оптимизмом". Игра, в которую, как оказалось, можно много и с энтузиазмом играть, при этом раскидывая мозгами по весьма незамысловатой траектории. А что? Меньше мыслей, больше Джона Ву... Чем не рецепт коммерчески успешной стратегии?

Снабженной, как выяснилось, довольно помятым "сюжетом", каковой в лице межмиссионного диктора и детерминирует цели миссий. Я бы, конечно, не стал слушать диктора (на самом деле их двое), если бы не его причудливая мимика – парень очень старательно проявляет свои театральные таланты, но слегка переигрывает. Впрочем, это не помешает вам узнать от него про подлодку "Жириновский" и мутировавших обезьян (нет-нет, речь не идет о гомосапиенсе). Что более существенно, товарищ расскажет, что и как надо сделать с подлодкой (угнать для продажи) и обезьянами (вернуть в зоопарк). Текстовый брифинг повторит то же самое, но в меньшем объеме. А заодно и позволит выйти на пустовавшие в деме пункты "equip" и "team", что по-русски означает "снарядите" и "наймите".

По части снаряжения игра необычайно богата. Я бы сравнил с отпетым (*воспетым, воспетым! "отпетым" – это не про R6 – ред.*) в прошлом номере Rogue Spear. Список аксессуаров, выстроенный в столбик, не умещается на экране. Однако в отличие от RS, доступ к столь ценимой в животноводстве винтовке М-16 или гранатомету откроет себя далеко не сразу; превосходящее АК-47 по всем (здесь – трем) характеристикам автоматическое ружье "Галил" облагородит ассортимент лишь к седьмой миссии. Кусачки, аптечки, броня, патроны, взрывчатка нескольких сортов – вам сколько, килограмм или два?

Новые люди в старый отряд тоже готовы вступить. Они, конечно, потребуют материальную мзду за свои услуги, умеренную, если вы аккуратно выполняете миссии и не расходуете зарплату почем зря. Но, к сожалению, известная народная мудрость древних эстонцев – "старый друг лучше новых двух" – неумолимо действует и здесь. Лично я, например, за все пройденные миссии расширил отряд лишь на одного человека, о чем ни капельки не жалею. Кстати, как только у вас появятся нелишние деньги, купите снайпера – есть там такая девушка, Хлоей звать. Вложенная сумма будет отработана на убийственное число процентов!

### Одноклеточные

Про поле боя, на котором танки грохотали, можно заметить то, что: а) оно, со всеми составляющими, до безумия трехмерно; б) происходящее на нем точно соответствует описанию из демо-превью.

Укрепив эти два пункта в своем сознании, поговорим о них подробней. Затертое до неприличия 3D, испокон веков боязливо жавшееся в темных углах, подальше от насмешливого пера стратего-критиков, здесь, все еще чуть робея, включает фонарик и начинает шарить чутким лучом по хмурым зрачкам игроков. Игроки, по части 3D это мог бы быть Myth, но нет – чертовы подлые мелочи упрямо гнут свою кривую линию, мешая нам вручить SC трехлитровую бутылку шампанского с приказом дать залп по абсолютному лидеру. Это прекрасно, что физика оврагов и возвышенностей сказывается на дальности и точности огня; это бесподобно, что можно вручить вышку во владение снайперу, предварительно сняв оттуда парня, тоже считавшего себя снайпером; и, наконец, это завораживает – зрелище скачущей по склону холма (в карман врагу) гранаты. Но гранаты, спокойно прилипающие к строго вертикальной стене? Увольте. На Земле так не бывает. Может быть, патч обучит их понятию рикошета.

В остальном же все вполне мило. Выщибать повстанцев из деревни удобней с холмов. Вода, колыщущаяся над отмелью, не помешает нам бродить по островам архипелага, в отличие от "большой" воды. Вид лестницы, ведущей на вершину маяка или крышу здания, располагает к тому, чтобы ею воспользоваться. Внутрь ангара либо палатки будет уместно проникнуть, но здания, снабженные дверьми, так и останутся изнутри загадочными текстурированными коробками. Отображение "всего" на экране являет собой вполне удавшуюся картину – пейзажи хороши, матово-застеклены, руками не трогать. Портреты, то есть фигуры главных и побочных действующих лиц страдают некоторой тягой к кубовидной абстракции; зато в том, что касается телодвижений, они ведут себя в соответствии с неколебимыми принципами motion capture. Наиболее эстетическое удовольствие приходит от иезуитской дуэли снайпера с тремя-четырьмя

Снайпер Хлоя, засевшая на вышке – это круче, чем девушка с веслом

■ Естественно, трое в лодке. Кстати, шикарно сделаны морские волны

всполошенными гранатой бунтарями: три рывка с глупым автоматом наперевес и три романтично разлетевшихся тыквы, соответствующие трем холодным, хлопающим выстрелам.

Фигурки, составляющие тактический конструктор боя, имеют достаточно незатейливую форму, но, сложенные вместе умелой рукой, выстраиваются на экране в праздничное полотно. Верные тактические решения, как правило, близки к очевидным, и все же удачное их осуществление поднимает волну геймплейного восторга. Нет, здесь не как в Commandos, и упомянутое выше заявление можно со спокойной совестью признать недействительным. Достаточно четкое представление о разнице между Commandos и рассматриваемым продуктом даст дилемма Rainbow Six/Spec Ops. Что обусловило такой результат? Скажем так: навернув массу тактических возможностей, авторы игры не позаботились о том, чтобы их применение стало необходимым. Например, сокрытие свежего трупа от глаз его, если можно так выразиться, еще живых коллег не несет никакого сакрального смысла. В отличие от Commandos, мстить на запах крови не сбежится половина AI-электората... или менталитета...врагов, короче. Реагирование компьютера на враждебные по отношению к нему действия тоже несет на себе печать арефлексии: совершенно очевидно, что он не изводит себя анализом действий ни противника (то есть нас), ни своих собственных. Практически универсальный рецепт победы донельзя прост: снайпер в режиме "overwatch". Либо двигаемся короткими перебежками, позволяя снайперу простреливать попавшие в радиус видимости головы, либо выманиваем охранников/повстанцев на обед к статичному снайперу с помощью выстрелов в воздух. Только последнее надо делать старательно, ибо около пятидесяти процентов врагов оказывается туговатыми на ухо, а остальные пятьдесят – слабовидящие. А потом наступает "бах-бах-ой-ой-ой" и массовый поход в страну вечного туризма. Единственная проблема – в количественно адекватном боезапасе. Впрочем, если внимательно прочитать постскриптум...

Но, тем не менее, налет пресловутой "аркадности" не лишает игру права быть источником эмоций: никто не мешает уважать Спилберга и в то же время наслаждаться режиссерскими трюками Джона из Гонконга, верно?

Меня, например, очень "прибила" возможность (часто переходящая в необходимость) пользоваться различного рода vehicle'ами, от грузовиков и легковушек до броневиков, катеров и танка, в котором хорошо. Работает как главный калибр, так и установленный на башне пулемет. Домики переходят в стадию дымящихся развалин. Враг бежит, и чаще нам навстречу, чем вспять. Почему-то решено, что танк за три минуты могут расстрелять пять автоматчиков, что они и делают, если не принять контрмер. Если, скажем, дать задний ход, то автоматчики бросаются в погоню. Отчаянные люди, ей-богу! Смелый AI.

### Страдания молодого Вертера

Кроме режиссерских трюков, игра также чрезвычайно падка на трюки иного, мистического характера (в просторечии глюки). Стены в этом нарезанном кусками мире – вовсе не преграда для рук, ног, стволов и зрения, в натуре. Впрочем, это мелочи. А вот пример из области высшего пилотажа. Одна из целей миссии – установить радиожучок на антенну, расположенную на крыше здания. В equip'е жучок торжественно вручен мистеру Бичеру, нашему дорогому афроамериканцу Джеку. Спускаясь с холма, мистер Бичер неожиданно застревает, и оказывается в положении, в известных кругах называемом "не сезон". То есть сдвинуться с места в этой миссии Джеку уже не суждено – при попытке ткнуть курсором в любую точку ландшафта игра изображает настырный красный крестик, "сюда нельзя", дескать. Ладно, плевать на Джека, в этой миссии обойдемся и без него. Проходит полчаса напряженного геймплея. Противник несет сокрушительные потери. И только убрав снайпера с искомой крыши, начинаешь осознавать, что предназначенный к установке жучок, оказывается, лежит в рюкзаке мистера Бичера! А последний лежит на склоне холма и не желает отрывать от него свою глюкавую задницу. Пробраться к Джеку пешком и отобрать жучок тоже нет никакой возможности. Ситуация – патовая. Что делать? Load, и все по новой? – отметается! После десяти минут мучительных сомнений и безуспешных попыток помог следующий способ: мистеру Андервуду пришлось сесть на снегоход (по сценарию, доступный в этой миссии) и с аккуратностью нейрохирурга сдвинуть быстро теряющего хит-пойнты мистера Бичера к вершине холма, где заканчивалась "мертвая" для пеших бойцов зона. Думаете, это единичный случай? Посмотрите на скрины.

### Как бы это помягче

Звучание игры – ответственных за него товарищей из Sinister можно уважать, начинайте прямо сейчас. Нет, вы вслушайтесь в песню пули, ввинчивающейся в мозги – ах! Даже топор – и тот не свистит так сладостно... И, естественно, каждый – каждый! – ствол из магазина колышет барабанную перепонку своим, особым способом; когда они работают вместе – это "Лунная соната", как минимум.

Интерфейс - герой песни "Каким ты был, таким остался". Заметных изменений с эпохи демы нет, незаметных, по-видимому, тоже. Изобилие "горячих клавиш", дублирующих скромное меню на панели справа, исполнительные наемники, чуть нервная, порывистая камера. Надо потратить некоторое время на ее приручение, держа в руке хлыст NumPad, зато потом вы осознаете, что она удобна и вполне функциональна.

Хороший, хороший интерфейс. Если бы не: а) AI пр-ва "Матросов&Гастелло"; б) чуть съехавшие по фазе скрипты; в) чудовищное несоответствие графики с SR (тормо-за!); и в) мистические трюки (глюки), то Shadow Company была бы "хорошей-хорошей" игрой. Не "неплохой".

P.S. Load съедает ужасающее количество времени, независимо от того, quick он или обычный. Что же это творится, а, Sinister Games? Может, это SiN какой, я не знаю?..

P.P.S. А в реестре содержится пунктик "unlimited ammo". Найти его совсем не сложно...

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | ●●●●●●●○○○ |
| Графика | ●●●●●●●●○○ |
| Звук и музыка | ●●●●●●●●○○ |
| Оригинальность | ●●●●●●○○○○ |

**Рейтинг 7.2**

Время освоения: от получаса
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

*Михаил Рахаев*

# The Settlers III: Quest of the Amazons

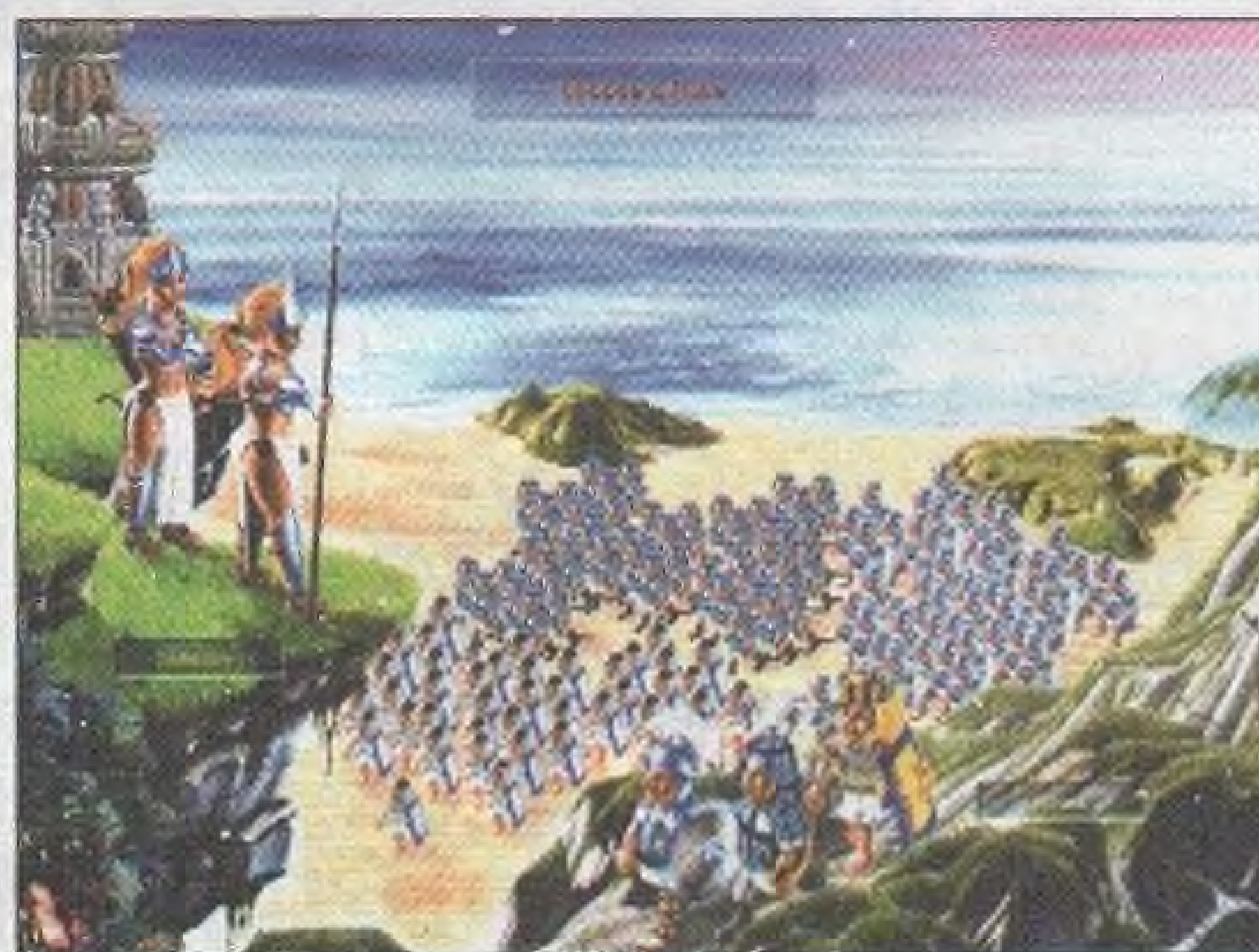
| | |
|---|---|
| **Жанр** | Стратегия |
| **Издатель** | Blue Byte Software |
| **Разработчик** | Blue Byte Software |
| **Требуется** | Pentium 166, 32 Mb RAM, полная версия Settlers III |
| **Multiplayer** | LAN, Internet |
| | Windows 95, 98 |

Что ни говори, а к амазонкам мы неравнодушны. Они такие... красивые, вооруженные, не вполне одетые... Мечта поэта. Мужиков, правда, не любят. Либо сразу убивают, либо пускают их по кругу и умучивают вусмерть. Говорят, некий Геракл выдержал пытку, к несказанному удовольствию всех собравшихся, чем и прославил себя в веках. Кое-кто, возможно, втайне мечтает повторить его подвиг и поэтому с интересом встречает каждую новую историю про амазонок. Так что **Quest of the Amazons** вниманием не обижена (да и рекламная кампания игры была построена грамотно).

"Навигатор" тоже встретил амазонок ласково: №5(25) в Е3-обзоре они были упомянуты сразу после **Diablo II**, не больше и не меньше. А в результате у многих сложилось искаженное представление о самоценности игры. Опомнитесь, люди! Взгляните на системные требования, там ясно написано — необходима полная версия Settlers III. Перед нами — второй add-on к тоже далеко не первому сиквелу "Сеттлеров". Нашему забору троюродный плетень... Бирюлька исключительно для закоренелых фанатов. Такие сеттлериумисты-надомники порой еще встречаются в природе, даже к нам в редакцию один заходил (но постепенно ушел), им данный материал и посвящается.

### Найди семь отличий

Если вкратце: по графике, звуку и основам gameplay никаких особенных изменений нет. Весь сырбор только из-за амазонок. Сеттлеры смогли поменять пол! Ах, как это необыкновенно занимательно! Говорят, сеттлеролюбы завалили Blue Byte просьбами "дать им женщин" (*сеттлеролюбы и - женщин... как же это? – ред.*). Те и дали... А может, они не так поняли своих фанатов? Женщин-то надо было дать как-нибудь по-другому... вперемежку с мужчинами, что ли (*хорошая идея... радикальная... ;-) – ред*). А то опять какая-то война полов получается. Кампания за амазонок против мужиков, кампания объединенных римско-египетско-азиатских мужских сил против, так сказать, баб. Повод? Да без повода, просто врожденная антипатия и божественные разборки. Новая богиня-зазнайка с труднопроизносимым именем (что-то вроде Кукундры) замутила воду, сорвала попойку на Олимпе, показала язык какому-то немецкому программисту и тем вызвала войну.



К слову сказать, амазонок все-таки успели опередить. Женщины в мире сеттлероподобных игр уже появились. Совсем недавно вышла игра под названием **Die Volker**, она описывалась в том же 5(25) номере. Забавная стратегия. И волкерши-амазонки, между прочим, посимпатичнее будут. Фигуркой-то точно. Классические сеттлеры обоих полов, маленькие и толстенькие.

Что же касается обещанных семи отличий, то их, к сожалению, не будет. Новые кампании (12 миссий в каждой), новые карты, пара изменений в менюшках, отмена привязки некоторых старых заклинаний к специфическим деталям ландшафта... это все несерьезно. Хотя постойте, есть еще одна небезынтересная примочка — появились воры. Это такие злостные сеттлеры, которые прикидываются простыми носильщиками неприятеля, пробираются к нему в лагерь и под шумок тащат у него из-под носа особо ценные предметы домашнего обихода. Но если вор подойдет близко к кому-нибудь из военных — рассекретят. У военных глаз наметанный, мужчину от женщины мигом отличат!

Пожалуй, и третье заметное новшество найдется. Добавился новый сетевой режим — Economic mode — это когда солдаты ну совершенно беспомощны на территории врага и победы можно достигнуть только экономическим путем. Или воровством. А конечной целью можно выбрать что-нибудь вроде "произведи 137 удочек".

#### Быт амазонок

Вы уж извините, но расписывать в подробностях расчудесную жизнь сеттлеров нет никакой возможности. Было уже, сейчас задача более скромная: надо перечислить особенности женских трудовых коммун.

1) По соотношению необходимого для строительства зданий дерева и камня амазонки ближе всего к римлянам, то есть лес и камень идут примерно вровень.

2) Амазонки поят свою богиню медовухой. Не водкой там какой-то рисовой, не пивом, а именно медовухой, получаемой в **Meadmaker's Works** из воды и меда. А мед дают пчелы (*очевидно, это должны быть правильные пчелы – ред.*). Пчелы, к сведению любознательных, могут обитать только на лесистых территориях; амазонка-пчеловод живет в **Beekeeper's Hut**. Медом еще можно кормить серодобытчиц.

3) Амазонки могут добывать драгоценные камни и серу. Вся эта радость нужна им не для чего-нибудь, а для работы алхимиков в **Alchemist's Den**. Там кудесницы-самоучки превращают их в золото или, если нужно, в железо. Ловко!

4) Супероружием амазонок является загадочный и малопонятный боевой гонг, производимый в **Gong Hall**. Один удар — здания противника как не бывало. Сила! Для производства требуется железо, дерево и золото.

5) Кукундрины заклинания не слишком внушительны. Но в умелых руках...

**Disperse Fog**: божественная разведка, открываем ненадолго кусочек карты.

**Forest Favor**: стимулируем рост лесонасаждений.

**Bring Goods** и **Transport Goods**: божественная транспортировка грузов.

**Heavenly Presents**: любимая всеми божественная халява.

**Gold to Stone**: превращаем золото в камень. Жутчайшее по эффекту заклинание, особенно если золото — не ваше.

**Freeze Foe**: морозим врагов и затем безответно колотим их руками и ногами.

**Repel Arrows**: защита против лучников. Они, бедолаги, некоторое время не смогут причинить вам не малейшего вреда.

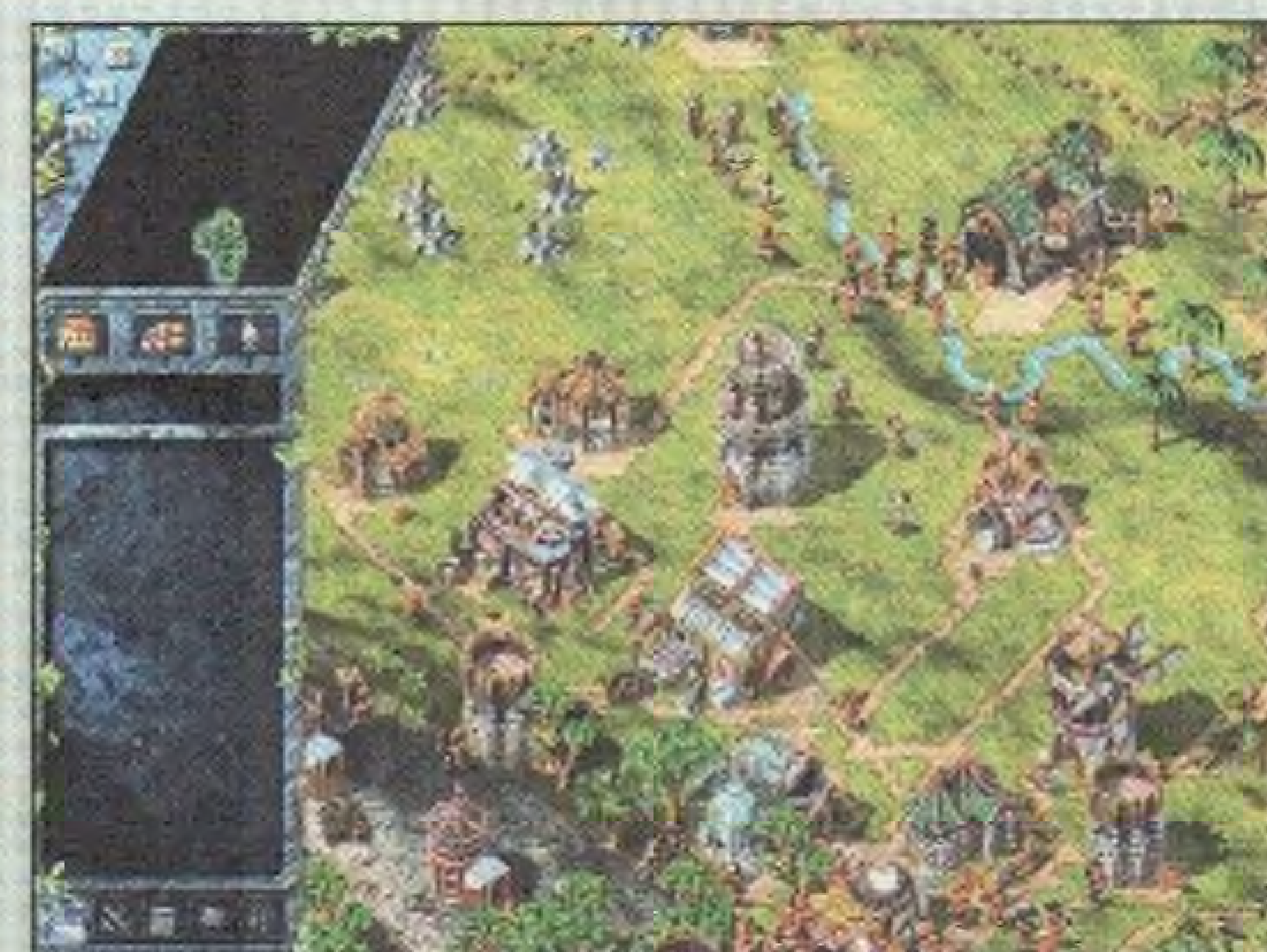
#### Выводы без рейтингов

Выставлять add-on'у рейтинги — много чести! Settlers III — игра классная, добротная. Пришлепки к нему тоже сделаны вполне прилично, со знанием дела, раскручены в прессе, опять же, не слабо. Любишь сеттлеров — будут милы и эти непримиримые мужененавистницы, которые пришли вместе с add-on'ом. Но так-то, если честно — ничего особенного.

P.S. Из известного сборника "Шутки от Blue Byte":

**Вопрос**: почему у меня вместо железа выплавляются поросята?

**Ответ** [вполне официальный]: это не есть ошибка программы. Скорее всего, это — действие распространенного вируса Win.CIH, который исказил часть данных на Вашем жестком диске.



*Plague J. Pestilence*

# Heroes of Might & Magic III: Armageddon's Blade

| | |
|---|---|
| **Жанр** | Turn-Based Strategy |
| **Издатель** | 3DO |
| **Разработчик** | New World Computing |
| **Требуется** | Pentium 166, 32 Mb RAM |
| **Рекомендуется** | P-II 233, 64 Mb RAM<br>Windows 95, 98, NT |

Народная мудрость гласит – подливай масло в огонь, не отходя от кассы. Еще гремят, гремят кровавые баталии; по мановению дланей безжалостных полководцев отправляются в небытие легионы свирепых воинов, молнии карают неугодных, огонь пожирает тела дерзнувших бросить вызов могущественным волшебникам... Золото и ртуть, самоцветы и сера, артефакты и сокровища, ламера и отцы... Хотя чего я вам рассказываю – это ж Хероесы!

### Пока дают – надо брать, от остальных не отставать

Если кто еще не в курсе (а таких много – знаю я вас, бездельников): Armageddon's Blade – это аддон к HoMM3. Все срочно бегут покупать полностью русифицированную версию, озвученную профессиональными актерами. Ищите нечто вроде "Крутюки замогутности и шаманства 3: Заточка-Всем-Кранты". Там вы наверняка найдете "элементарных психов", "Пхоениксов", "Драгонов в ажуре" и прочие прелести профессионального перевода. Катапульт-привет локализаторам!

Чего надо людям от аддона? Всего побольше, ясное дело. Дык нет проблем, amigos! Нам от чистого сердца преподносят 6 новых кампаний, 38 отдельных сценариев, новый город и два класса героев под него, 23 новых вида монстров, 19 новых объектов на карте, улучшенный Map Editor под все это дело и еще Campaign Editor и Random Map Generator (ура). Чего почему-то нет, так это новых спеллов. Артефактов тоже что-то мало – всего два. Ну да бог с ними. Основную мысль вы уловили – вышел аддон, хороший, надо брать. Перейдем теперь к частностям. Но тем, кто не помнит наизусть характеристики хотя бы всех монстров седьмого уровня, я уж не говорю о таблице процентной вероятности получения первичных скиллов героями всех шестнадцати классов после десятого уровня, читать дальше строго воспрещается. Проверю лично.

### Опоздавшие из Enroth'a

Если ты это читаешь, значит, думаешь, будто знаешь о Хероесах достаточно. Ну что ж, отлично. Остались все свои.

Гвоздь программы - это, разумеется, новый город. Называется он Conflux, и пять седьмых его войск составляют элементали. Оставшиеся два места занимают Pixies, которые потом апгрейдятся до Sprites (вот и они, родимые!) и Firebirds, в улучшенном варианте – Phoenixes. Спрайты стали выглядеть более сексапильно по сравнению с ДОСовскими временами HoMM2, хотя до девиц на пегасиках им еще далеко. А вот Фениксы нарисованы как-то слегка по-дурацки. Личное мнение мое такое. Хотя играть это нисколько не мешает.

Четырех элементалей мы уже знаем – в Restoration of Erathia они нам встречались и даже были доступны для найма, но поскольку теперь они являются частью городских войск, им полагается апгрейд. И апгрейд они получают весьма неплохой.

Water Elementals и Air Elementals приобретают, как обычно, прибавку к скорости и – внимание! – ranged weapon attack. Ну, и надбавку к стоимости, разумеется. Storm Elementals, до которых апгрейдятся Air Elementals, еще к тому же не подвержены melee penalty, паразиты. Все апгрейднутые элементали могут кастовать protection from, соответственно, Air, Water, Fire или Earth.

Элементали не подвержены эффекту morale (если кто-нибудь заикнется о том, что morale переводится как "мораль", я его собственными руками дезавуирую) и обладают иммунитетом к яду (poison). Помимо этого, каждый элементаль обладает иммунитетом к одним спеллам и получает двойной урон от других.

Все это создает очень интересные комбинации – к примеру, можно смело таскать с собой армию из Fire/Energy Elementals, Magic Elementals и Firebirds/Phoenixes и гасить всех Армагеддоном – первые и последние обладают иммунитетом к Fire Spells, а Magic Elementals вообще иммунны ко всей магии. Также можно без зазрения совести комбинировать элементалей с нежитью, големами и прочими "аморальными" монстрами. В общем, широкий простор для тактической мысли.

Magic Elementals – это вообще чума (из моих уст это высшая похвала). Мало того, что они обладают иммунитетом ко всей магии, атакуют все окружающие гексы, так еще и "enemies cannot retaliate"! A/D 13/13, HP 75, Dam 15-25, Spd 9 – и все это за 800 gold! Это учитывая, что Naga Queen стоит 1600!

Ну и, конечно, Фениксы. Вы скучали по Фениксам? Я – да. Прошу любить и жаловать – самый быстрый юнит в игре. Spd 21 (Blazing Fast). Вдобавок – иммунитет к Fire Spells, Breath Attack (бьет на два гекса) и способность частично возрождаться после гибели. Damage, правда, 30-40, но все равно – Фениксы – это не только ценный мех и вкусное мясо, но и первый ход в сочетании с возможностью долбить Армагеддоном (хотя тут есть маленькая запутка. Conflux принадлежит к neutral alignment и в их Mage Guild Армагеддон не попадается, потому как он – прерогатива evil alignment, ни у good, ни у neutral его быть не может, если только в сценарии специально не указано, что он там есть).

В Conflux'е можно строить Magic University, в котором за 2000 можно выучить любой из четырех Magic secondary skill (Air, Water, etc.) и традиционный для магических городов Artifact Merchants. Mage Guild, разумеется, пятиуровневый.

Магический класс Conflux'овых героев – Elementalist'ы (почти металлисты) составляет хорошую конкуренцию прочим сильно ориентированным

на Spell Power и Knowledge классам на 1-9 уровнях, и потом – молодцы! – развиваются равномерно, 25%, 25%, 25%, 25%. Специализируются они, правда, на различных спеллах, а не на скиллах, так что мне все равно больше по душе Heretic'и, но это, в конце концов, вопрос предпочтений. Воинский класс – Planeswalker'ы – упирают на Attack, с чем их и поздравляю.

Я, конечно, мог бы накатать килобайт 50 сравнительных таблиц и всяких расчетов на тему кто кого замочит в каких количествах и при каких условиях, но – благодарите меня за сознательность! – не буду. Важно понять одно – Conflux – это вам не хухры-мухры. Новый город весьма громко заявляет о себе. NWC не подсовывают на какой-нибудь там отстой, - Conflux – выбор профессионала. В общем, разрекламировал я Conflux и так и сяк, складываю золотишко в карман и жду киллеров из Castle'a и Dungeon'a, но самая-то крутизна еще впереди...

Напоследок сообщу полезную информацию, которую не найдешь в хелпе: родной terrain для Conflux'овых войск – grass, а эффект - The Grail, в Mage Guild становятся доступны ВСЕ (вообще все какие есть) спеллы.

**Бомжи заказывают музыку**

Кому-то уже наверняка хватило наблюдательности отметить, что войска Conflux'a состоят лишь из 10 вместо обещанных 23 новых монстров. Спокойно! Я ничего не утаиваю. В Restoration of Erathia мы могли нанимать 6 видов нейтралов – монстров, не принадлежащих ни к одному из городов. Четыре из них – все те же элементали. Теперь же у нас 13 нейтралов, не считая Gold и Diamond Големов. Но дело даже не в количестве. КАКИЕ это монстры!!!

Из Enroth'a прибыло много старых знакомых. Halflings, Mummies, Rogues,

Nomads, Trolls (правда, они больше не кидаются камнями, а идут врукопашную), нежно любимые некромантами Peasants (пизяне, пизяне, ура) и Boar Riders – wizard'овских хрюшек оседлали орки. Но это все так, мелочи. Отметить следует Enchanter'ов – стреляющих юнитов, кастующих массовые спеллы для своих, и Sharpshooter'ов – damage 8-10 и никаких penalties – стреляй хоть на другой конец поля, хоть через стены. Эх, мне бы сотню таких лучников да в той битве под Darkhold'ом...

Но и это все так – игрушки. Четыре оставшихся юнита – это просто убийцы. Все четыре – драконы. Faerie Dragon кастует наступательные заклинания, Rust Dragon плюется кислотой, Crystal Dragon сам по себе является источником кристаллов – 3 в неделю независимо от количества. И – вот он, без вопросов, – самый крутой монстр Heroes of Might & Magic III, – Azure Dragon. Характеристики остальных драконов вполне на уровне, но Azure Dragon – это A/D 50/50, HP 1000, Dam 70-80, Spd 19. Перечитай еще раз. Плюс к этому – Fear (нечто вроде Paralyze). НУ ЧТО, НЕХИЛО?! Вот то-то же.

Впрочем, тем, кто уже собрался было давить всех полчищами Azure Dragon'ов, рекомендую проявить сдержанность. Прирост – 1 в неделю, а стоимость... 30 000 gold, 20 Mercury. Без Грааля даже не суйтесь, молодой человек. И все же, несмотря на отсутствие иммунитета и дикую стоимость, Azure Dragon действительно является самым мощным монстром. Почетный титул присудили, и черт с ним, с Azure Dragon'ом. За аналогичную сумму можно накупить войск, которые его завалят в два счета. Пижонство это все. Хотя и прикольно.

**Все, что вы хотели видеть в HoMM3, но боялись попросить**

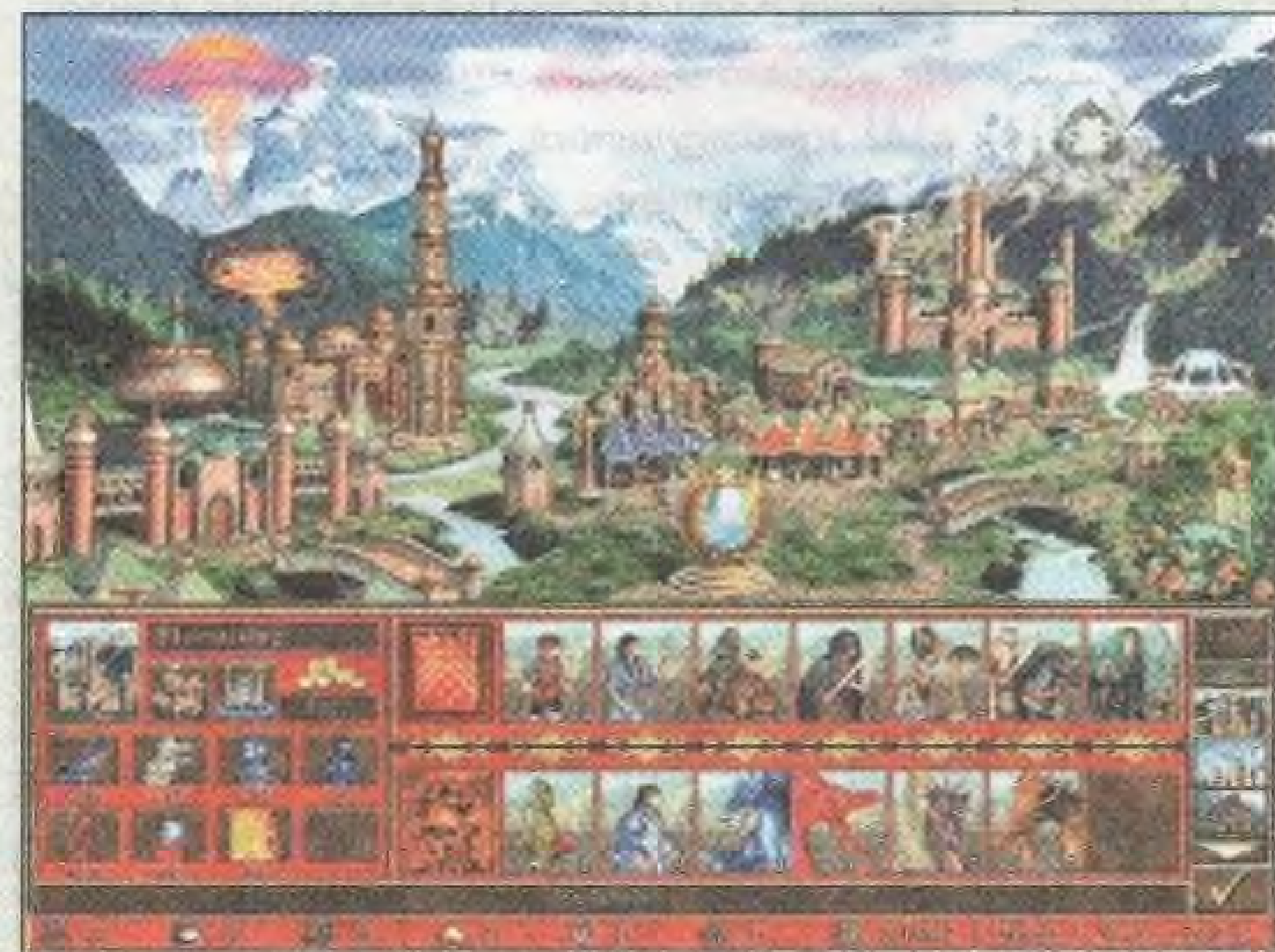
Ну, все не все, но кой-чего полезное здесь определенно есть.

Сделав апгрейд здания, мы теперь можем выбирать тип нанимаемых войск – апгрейднутый и обычный. Весьма удобно, если не хватает ресурсов, а армию нанимать надо. Жаль только нельзя делать downgrade и получать за это бабки – меня дико радует возможность деградировать за деньги!

Простым нажатием пробела (или сложным нажатием пробела – кому как больше нравится) на шахтах можно оставлять охрану. Практическая ценность этой возможности меньше, чем кажется на первый взгляд и больше, чем кажется на второй. С одной стороны, это никоим образом не послужит помехой хорошо прокачанному герою с приличной армией, буде ему приглянется наша шахта – послужит вместо этого источником экспы. Но, с другой стороны, это – хорошее препятствие тем умникам, которые любят с несколькими скоростными юнитами шастать по нашей территории и захватывать шахты. Кроме того, охрана шахт – отличное применение присоединяющимся монстрам, которых никуда не пристроишь из-за alignment'a, а выкинуть жалко.

Все тем же нажатием пробела можно заново посещать те объекты, на которых уже стоишь, экономя тем самым ход.

Те два артефакта, о которых упоминалось в начале – это непосредственно сам Armageddon's Blade и Vial of Dragon Blood. Меч достоин своего названия: +3 к Attack, Defence и Power, +6 к Knowledge, помещает Expert Armageddon Spell в Spellbook и дает всем своим юнитам иммунитет к Армагеддону. Знай только наращивай Spell Power, да следи, чтоб хватало спеллпойнтов. Ядерно! Vial of Dragon Blood дает +5 A/D всем драконам под командованием обладателя артефакта.



Для всех новых монстров есть здания, где их можно нанять. Помимо этого, новых зданий нет.

Во всех остальных городах никаких нововведений нет. Появилось только несколько новых героев.

6 кампаний и 38 сценариев сделаны отлично. А вы чего ожидали?!

В Armageddon's Blade входят все исправления патча 1.1.

**Иди отсюда, и без Armageddon's Blade не возвращайся**

В свое время считалось неприличным иметь Heroes of Might & Magic II: Succession Wars и не иметь Price of Loyalty. Armageddon's Blade вполне сопоставим с Price of Loyalty по ценности, и к нему применимы те же правила героического этикета. Musthave.

P.S. О рейтингах. Тут все просто – возьмите старые рейтинги к Restoration of Erathia и прибавьте к каждому по единичке. Если очень хочется, можно и по двойке.

BIB The Tall

# Cutthroats: Terrors on the High Seas

*"В нашей шхуне сделали кафе,*
*На тумбу пушку исковеркали,*
*Истрачен порох фейерверками,*
*На катафалк пошел лафет".*
Юрий Аделунг

| | |
|---|---|
| Жанр | Симулятор пиратства |
| Издатель | Eidos |
| Разработчик | Hothouse Creations |
| Требуется | Pentium 200, 32 Mb RAM |
| Рекомендуется | Pentium 266, 64 Mb RAM |
| Multiplayer | Нет |
| | Windows 95, 98 |

*Пока мой корабль латали местные краснодеревщики, я приказал пополнить запасы пищи - в трюм были погружены мука и солонина, фрукты, несколько бочек отличного рома и десяток хорошо откормленных свиней. С восходом солнца боцман собрал по кабакам команду, и с приливом мы снялись с якоря и вышли в открытое море. Поймав парусами ветер, фрегат рванул вперед как скаковая лошадь. Не прошло и трех минут, как исполненный предвкушения резни голос проорал, что видит парус...*

### Мой корабль - творенье тонких рук. Мой маршрут - сплошная неудача

Первые моменты породили робкую надежду, что перед нами, наконец-то, игра, способная преодолеть планку, установленную Pirates! Сида Мейера. И все-таки, через несколько часов наступило осознание факта, что столь желанного погружения в игру так и не произошло.

О Cutthroats забудут скоро. Потуги разработчиков как можно реальнее передать в игре все встречное и поперечное вылились в убийственно тягомотный геймплей. А ведь исходная задумка была очень даже недурна, она содержала столь привлекательные тактические морские сражения, проводимые на уровне целых эскадр, и десантные операции по захвату портов с применением артиллерии и огневой поддержки флота.

Как же представляли игровой процесс авторы? В этом плане они не сошли с накатанной все теми же Pirates! колеи. Исходное состояние игрока - безродный капитан небольшого пиратского кораблика. Само собой, никто не ожидает от нас, что мы вдруг, ни с того, ни сего, займемся мирными торговыми операциями. Распродайте пушки и мушкеты, забейте трюм лесом и выйдите из гавани - при виде первого/второго/третьего паруса вам сообщат, что, дескать, ваш закос под сухогруз раскусили и пора уносить ноги, пока не догнали.

Стало быть, предполагается, что мы будем резать глотки направо и налево, да и игрушка носит соответствующее наименование. Тут-то и вступает в действие путаная система учета деяний, от которых зависят показатели Fame (славы) и Infamy (бесчестья), которая полностью оторвана от реалий пиратского бытия того времени. Ибо славу Моргану и Дрейку зачастую обеспечивали совершенно бесчестные поступки. Здесь же, если хотите добиться роста Fame - будьте корсаром-паинькой, сами ни на кого не нападайте, делитесь хлебушком, эскортируйте слабых, выполняйте дурацкие поручения губернаторов, а уж атаковать какой-нибудь порт - ни в коем случае! Не вздумайте сохранить себе жизнь, отступая от численно превосходящего противника. Это же постыдно! А уж если решите всучить взятку очередному губернатору, то имейте в виду, что все снимается скрытой камерой. И золото или подарочные пушки помечены ультрафиолетом.

Оки, выходим на охоту, захватываем приз, возвращаемся в порт, продаем добычу, ремонтируемся, общаемся с главой местной администрации, и опять - на охоту, приз, торговля, ремонт... И так по кругу. Ходим, само собой, на фрегате, добыть его в игре совершенно несложно. Постепенно команда становится больше, вроде как есть смысл завести второй корабль. Заводим. Можно и третий, только вот во время сражений этими кораблями желательно управлять, а AI'шные капитаны - себе на уме. Захотят - будут выполнять указания, не захотят - не заставите.

С энной попытки общение с губернатором приносит плоды - вы получаете квест или документ о том, что вы - совсем даже и не плохиш. И словесное приглашение заглядывать почаще на рюмку чаю. Вскоре в вашем кармане оказывается разрешение на занятие каперством. Отныне вы вправе грабить корабли державы, с которой ваши благодетели находятся в состоянии грызни. За что вы им будете отстегивать пятую часть добычи. А что - эта "крыша" еще побожески берет.

По мере развития событий вас назначат на синекуру типа "смотритель за популяцией колорадского жука на плантациях Ее величества". Что, с одной стороны, вроде как почетно, а с другой - позволяет получать оклад денежного содержания размером около целых ста монет!

Для пущего оживляжа служат миссии, главным образом, связанные с поездками на большие расстояния по ветру и против оного. С мизерным вознаграждением. И так мы живем до тех пор, пока не накопим пиастров в таком количестве, чтобы при разделе на каждого рядового бойца оказалось не менее 500 монет (для сравнения - новенький, со стапеля фрегат стоит порядка 10 тысяч).

Правда, увлекательно?

### Я молю, чтоб каплю ветра мне послали небеса. В небесах меня никто не слышит

А теперь послушайте, во что все это выливается.

Прежде всего, приходится постоянно ломать голову, где бы еще добыть разнообразное и качественное питание, не подумайте, что "Вискас". Если команда сидит на одной "еде" (food), то, как только эта самая еда закончится, вы рискуете превратиться из

Еще секунда и оппонент пойдет ко дну. А команду мы подберем

■ Комитет по встрече: "Делиться будешь?"

капитана в матроса, что автоматически вызывается в необходимость начинать игру с начала. Нужно иметь запас выпивки, фруктов, кофию и сахару. Правда, сэр Веселов утверждает, что при прокачанном Fame команда будет пухнуть и помирать с голодухи, но не посмеет косо рассматривать капитана. У меня такого Fame просто не было.

Тягостное впечатление оставляют морские переходы. Даже при свежем боковом ветре корабли, особенно "торговцы", еле плетутся. Зато - реализм. Кому он такой нужен? А ведь варианты, при которых вы не в состоянии выйти для ускорения в экран карты, встречаются довольно часто. Для этого достаточно, чтобы в 15-мильной окрестности торчал недружественный вам корабль. Вот и приходится тащиться. Что интересно, даже при "ускоренном" перемещении в экране карты, траектория корабля будет отражать движение галсами, разнообразные уклонения от заданного курса и топтания на месте. Против ветра не попрешь.

О бое споем отдельную песнь. Интеллект капитанов, поставленных командовать вашими кораблями, обратно пропорционален тому, чего вам хотелось бы от них добиться. Простейший приказ атаковать неприятельское корыто может быть банально проигнорирован. Без каких-либо видимых причин. Нет возможности отдать ценное указание группе кораблей, скажем, прочертить вокруг них прямоугольник и послать в атаку.

В припеве хором осуждаем интерфейс. Щелкая левой и правой клавишей мышки, можно направлять корабль, выбирать тип атаки и задавать цель для обстрела. Вся беда в том, что время от времени компьютер игнорирует назначенное действие. Да и отменить по неосторожности уже отданный приказ можно элементарно.

Почему-то пресловутый реализм не коснулся столь существенной стороны оснащения кораблей как пушки и их расстановка. Все орудия в игре - одного типа. Причем вы можете загрузить их на тот же фрегат хоть 100 штук, просто часть из них автоматически превратится в мертвый балласт. И никаких тебе кулеверин, что ставились на носу и корме. Бортовые залпы - выбор редакции, альтернативы просто нет. Хорошо еще, что при большом количестве стволов есть возможность стрелять не всем бортом, а по "третям".

Дальше - больше. Предусмотрено четыре типа снарядов, и реализм в этом вопросе зашел настолько далеко, что можно весь боезапас выпустить в виде ядер, а можно - в виде картечи. То есть, перед нами натуральная instant realtime переплавка.

Получив существенные повреждения, корабли тонут не сразу, а минуты через три после того, как вам сообщат, что кто-то вот-вот пойдет ко дну. Оно, конечно, предоставляет возможность принять решение и сманеврировать, броситься на абордаж, к примеру. Но реализм тут и рядом не стоял.

Ведение боевых действий на суше оставляет не менее печальное впечатление. Да, в пиратских симах подобных операций еще не было. Может быть, оно и хорошо, что не было. Вы командуете головорезами, которые вооружены тем, что оказалось на борту в момент высадки. Палашами, пистолетами, мушкетами и гранатами. К каждой задействованной пушке приставлено по четыре канонира. Так вот, управлять отрядом человек

в 100 - ну очень кропотливое занятие. Перед вами тот самый микроменеджмент, который мы все так ненавидим. Да и глаза садишь, нанося высокоточные щелчки мышкой по отдельно стоящим с задранными руками крошечным аборигенам. После этой манипуляции они становятся пленниками и более не могут причинить вреда атакующим. Но самое дебильное - захват денег в зданиях, которые пересчитываются на ваших глазах *по одной монетке*. Но и этого разработчикам показалось мало. Захваченные деньги еще и будут оттарабанены к специальному сундуку, что установлен в месте высадки десанта.

### Полный штиль, как тряпки паруса. Мир устал, уснул в ленивой дури

Отрицательные эмоции пошли в атаку еще во время инсталляции. "Головорезы" взяли и сожрали на жестком диске 600 мегов "с гаком". Ладно, подумалось мне, посчитаем это заботой об игроке, наверно, все будет грузиться, что называется "в лет". Как же, до сих пор не перестаю удивляться, что можно грузить так долго при переходе в экран гавани/города. Тем более, что вся статичная графика в игре выполнена в стилизованной, чтобы не сказать - примитивной, манере. Это невероятно, но заставка для всех портов одна и та же! Единственный положительный момент в этой области - прорисовка кораблей в экране сражения. Это красиво. И дым в момент выстрела очень даже натурально появляется у борта.

Звуки - вот за них игрушку можно и похвалить. Чайки орут, губернаторы ораторствуют, боцман в последний китайский раз предупреждает, что пора, пора захватывать идущий навстречу корабль - там же *еда*, да и у команды от безделья руки чешутся...

Музыка незатейлива, большей частью идет тема с перебором нескольких заунывных нот, так себе музыка.

Да, чуть не забыл, игрушка ведь глючит. Даже после пропатчивания. То тонущий корабль после абордажа на плаву оставит, то просто загрузит экран города, в котором вы еще не были, после чего у вас исчезают деньги и пушки.

И все же самое печальное - в однообразии происходящего, которое со временем вызывает скуку, плавно переходящую в раздражение. Неужели у них в Eidos некому было сказать разработчикам, чтобы дурью не маялись? Такую тему в очередной раз запороли.

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | ●●●●●●○○○○ |
| Графика | ●●●●●●○○○○ |
| Звук и музыка | ●●●●●●●●○○ |
| Управление | ●●●●●○○○○○ |

**Рейтинг 6.0**

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Олег Полянский

# Орда: Северный Ветер

| | |
|---|---|
| Жанр | RTS |
| Издатель | Бука |
| Разработчик | 7th Bit Lab |
| Требуется | Pentium 100, 32 Mb RAM |
| Рекомендуется | Pentium 200 |
| Multiplayer | HotSeat |

*Русский Warcraft и не только! Война и мир, горечь измены и радость победы - все как всегда в стратегии, но сколько интересного и захватывающего, что называется играбельностью, вы встретите в новой компьютерной игре "Орда: Северный Ветер".*

Из анонса игры на сайте Буки

*Тут я уже понадеялся на оригинальность мышления разработчиков и не стал становиться единым в трех лицах. Ну право же, не могу я стать так быстро шизофреником с растроЁнным сознанием.*

Из "Записок бета-тестера" на сайте Буки

Как правило, "российские игровые проекты" приобретают широкую известность задолго до своего появления под жестоким ультрафиолетом наших любимых "реалий". О них пишут в газетах и даже журналах. Правда о них отражается в дивных фиалковых глазах ведущего передачи "От винта", которая до сих пор регулярно выходит в выстланный лазурью эфир и так же регулярно глушится врагами. Главный дизайнер запросто дает интервью. Сроки релиза дразнят манящей близостью к текущей дате и приводят в полное (наигранное?) отчаяние, энтропийно сдвигаясь к месяцам и числам, определяемым формулой "ready when it's done". Игровое сообщество сверкает клыками патриотизма, раздуваемого сладостными сравнениями с полулегендарными "по-тусторонними" играми. Все отлично, все предсказуемо.

И вдруг, чудесным образом, как радиодетали из-под полы спекулянта в фильме про Иоанна IV Васильевича, из мужественной ладони приемного отца "Навигатора" и титана художественной мысли на вас холодным платиновым взором глядит... компакт-рекордабль. С внушительно выполненным в радикально черных тонах тисненым заголовком **"BASF"**. Вот те на... неужели назвали в честь известной фирмы?..

А, пардон: наименование собственно игры приютилось несколько ниже и выведено фломастером – "Северный Ветер".

### Открылась бездна

Ну что... Люди хотели сделать клон WarCraft'a, и они его сделали. С этим надо смириться. Более того, в этом можно поучаствовать. В конце концов, поклонники WarCraft не перевелись еще на Руси, а среди них, я знаю, есть и те, для кого игры с упомянутыми выше SR (system requirements) являются чуть ли не единственным способом хоть иногда окинуть взглядом вершину современной игровой идеи. Шутка ли – Pentium 100... К счастью, нет. Не шутка.

Будем милостивы к отечественным почитателям Желязны и Джордана – оставим заготовленный в Нижнем Тагиле сюжет в покое, он того заслуживает. Займемся лучше концепцией.

Как и следовало ожидать, скелет игры составлен из выбеленных стихиями костей WarCraft'a. Выявленное на рентгеновских снимках общее анатомическое сходство поразительно; зато искусственно приращенное к костям мясо отражает их, авторов, личный, 7th Bit'овский взгляд на проблему.

В классическом варианте игра начинается с героя, замка и пары вассалов. Герой – это вы. Зовут ли вас Игорь, Олег или даже Эйрик – неважно, этим определится только расположение стартовой территории. Собственно, дальше и до тех пор, пока вы не ткнете героя сизым носом в пограничный берег утекающей с карты реки, все будет идти обычным ходом. Замок произведет фермы, шахты, казармы, завод и лабораторию (и еще: мельницу, церковь, конюшню и лесопилку; все это можно обнести заборами, воротами и сторожевыми вышками), а также необходимое количество пейзанов. Последние побегут в направлении золото- и рудодобывающих шахт, на рубку леса; здесь же, вероятно, и появятся первые жертвы – при пробежке через чащу в некоторых местах пейзане таинственно погибают, перед этим слабо вскрикнув и испустив пару капель крови. Умные люди говорят, что это дело рук диких зверей, населяющих дебри, но все это гипотезы – никому из игравших не удалось увидеть даже самого завалящего волка или медведя. В лес можно послать войска, и тогда, после непродолжительных криков вперемешку с рычанием, это безобразие прекратится.

Еще лучше – отправить по грибы героя. Ваш Олег, Игорь или даже Эйрик практически бессмертен и может рубить гипотетических волков и медведей, пока они не закончатся. Более того, герой почти несокрушим и в бою с видимыми врагами, как конными, так и пешими, и охранными башнями; даже баллиста ему нипочем; он способен в одиночку расправиться с вражеской базой. И все же – следите за лайф-баром. Гибель героя означает полный провал кампании. Save при этом почему-то автоматически аннулируется.

*Чтобы облегчить боевые будни геракла, база готова произвести для него футменов, лучников и конников. Впоследствии, если на лабораторию были выделены ассигнования, в строй встанут тяжелые рыцари и лучники-поджигатели. Да, не забывайте про катапульты и баллисты – полностью укомплектованный отряд баллист под прикрытием героя может вершить чудеса. В случае атаки на баллисту сначала погибает ее... гм... водитель. Тогда компьютер или игрок, загнав в ее чрево одного пешего воина, сможет вновь вернуть орудие к жизни.*

### Добрые соседи

Кто с кем воюет – толком не известно. Большинство "рас", возглавляемых другими героями (Иванами, Глебами, Силантиями и пр.), с абсолютной точностью дублирует вашу. Есть одно досадное исключение – некий тип арабского происхождения по имени

Помните, как это было тогда, в 96-м...

■ Засевшие в лесу лучники могут безнаказанно поливать стрелами мою конницу. Но, как говорится, клин клином...

Теймур, который где попало раскидывает свои шатры и начинает производить воинов в таких количествах и скоростях, будто возит с собой гарем жен так из пятисот.

С любым из иванов можно заключить мир, объявить войну и, хорошенько подразгромив его селение, принять прошение о покровительстве с сопутствующей данью. Впрочем, я бы не советовал щадить других героев, если уж вы пошли на них войной – по прошествии краткого срока они могут вероломно перейти под другую крышу, а то и вовсе напасть на вас. Вообще говоря, предательство является чуть ли не наиболее распространенным дипломатическим *ходом* в игре и *идет в ход* при каждом удобном случае. Например, расположившиеся в вашем лагере "союзники" способны подкупить ваших же бойцов, что сопровождается немедленным отбрасыванием их продажных копыт, и тут же атаковать лагерь. Мрак!.. В общем, Д'Артаньян, не покоряйтесь никому, кроме короля и кардинала. Только мужеством – слышите ли вы, единственно мужеством – дворянин в наши дни может пробить себе путь.

Кроме людей, явных врагов – ворон и фантомов ("враждебные духи"), и предполагаемых волков с медведями, карту населяют так называемые "отшельники", живущие почему-то в бутылках из-под джиннов. С этими этернальными персонажами лучше не заводить вражды, ибо это в большинстве случаев чревато скорой гибелью под тысячевольтными lighting'ами. Мир же можно установить (хотя и не всегда) путем выполнения заказа волхва (отшельника?) на какой-нибудь ценный кристалл, лежащий, как правило, "в сундуке около реки", или "посох волхва такого-то". После получения вожделенного бонуса волхв позволит, скажем, добывать золото на своей территории и даже, в случае чего, может помочь в нейтрализации претензий врага на вашу.

### Очнулся - гипс

После часа игры "Орда" все еще не выбилась за рамки обыденности WC-клонов, но вот герой случайно забрел на берег реки, упирающейся, казалось, в верхнюю границу карты и... случилось страшное. Подождав отведенное на load время, мой Игорь оказался в совершенно незнакомой местности – "радар" был сплошь залит черным, видимые перспективы отсутствовали. Поэкспериментировав с полчаса, я "просек фишку". Существует одна большая карта, которую вам демонстрируют перед стартом игры. Она разбита на девять локаций, одна из которых была ошибочно принята за "первый этап". На каждой локации можно основать базу и провести там любое время, потихоньку разбираясь с конкурирующими героями и заливая закрома золотом. А потом вы собираете достойное уважения войско и выступаете в поход на другую локацию, где все повторяется; впрочем, не обязательно – можно просто исследовать местность на предмет наличия ценностей или указующих путь надписей на камнях (элемент RPG). Успешный финал игры произойдет в случае, если вы прорветесь в некую Землю Дракона и, коварно опередив конкурентов, лично уничтожите фольклорное пресмыкающееся. В общем, процесс оказался несколько глобальнее, чем думалось сначала, а сквозь невозмутимо-плоскую маску клона постепенно проступили оригинальные, "авторские" черты.

### Мутное венецианское стекло

Что есть говорить на счет графики... Что ландшафт слегка псевдо-трехмерен, что в небесах (но вровень с землей) кружат антуражные ястребы (кажется), что людей в лесу не видно, а огонь и дым сделаны с нарочитой мультяшностью. Очень напоминает – если еще помните ее – Beasts&Bumpkins. Анимация мне понравилась, юниты отрисованы и движутся вполне пристойно – еще немного, и было бы, как в Age of Empires. Стрелы лучников временами не попадают в цель и утыкивают почву...

Зато самые драматические ощущения доставляет знакомство с интерфейсом, по части которого "Орда", к несчастью, вовсе не WarCraft. Все горячие клавиши, так спасавшие в войнах с орками, остыли и больше не работают. За каждой ерундой, типа установки скорости игры, приходится лезть в меню. Выделение юнитов рамкой срабатывает... гм... не всегда. Отыскать героя, буде случится ему забрести в, допустим, густые леса, - задача, *отнимающая время*, чего в принципе быть не должно. Интерфейсная панель построена по не вполне человеческим принципам – даже вид иконок (и курсора!) чужд сознанию просмоленного классикой стратега. Это не StarCraft, где ты пришел, увидел интерфейс и тут же его победил. Управлением в "Орде" приходится "овладевать упорно и настойчиво", как пишут в армейских уставах.

Местами проклевываются баги. Игорю, например, случилось как-то раз при переходе в другую локацию взобраться на поросший тремя елками холм, да там и остаться, не реагируя на панику курсора и призывы вернуть колбасу.

Однако эти проблемы сильно проигрывают в значительности по сравнению с, пардон, поведением юнитов. AI и алгоритмы pathfinding'а антикварной "Дюны" выглядят просто безупречно в хронологически неадекватном сравнении с "Ордой", где манера перемещения армий иной раз являет собой наглядную иллюстрацию принципов броуновского движения. А постоянное стремление ввязаться в драку с кровожадным лесом!; даже не вопрос - в ходе марш-броска через рощицу размером в пол-экрана оставить там изрядную часть отряда. О массовых левитациях AI на амбразуру и прочих примерах самопожертвования попробуем тактично умолчать. Опс... не получилось.

***

В общем-то, приятно осознавать, что призрак WarCraft еще бродит по Руси и вдохновляет людей на подвиги. И ничего страшного, если геройские деяния энтузиастов грешат... в конце концов, никто не заставляет вас покупать эту игру. Можно, любуясь на нее издалека, дозволить побродить по сознанию двум неразлучным приятелям – патриотизму и ностальгии, в чьих карманах, устав от дел, мирно дремлет маленький Blizzard нижнетагильской чеканки...

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | ●●●●●●○○○○ |
| Графика | ●●●●●●○○○○ |
| Звук и музыка | ●●●●●●○○○○ |
| Оригинальность | ●●●●●●○○○○ |

**Рейтинг 6.0**

Время освоения: от 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

*Михаил Рахаев*

# Disciples: Sacred Lands

| | |
|---|---|
| **Жанр** | Стратегия |
| **Издатель** | Strategy First |
| **Разработчик** | Strategy First |
| **Требуется** | Pentium 166, 32 Mb RAM |
| **Multiplayer** | DirectPlay |
| | Windows 95 |

*"Приказ мы отдали войскам,*
*Лихим наездникам, стрелкам,*
*Начав немедленно войну,*
*Занять соседнюю страну.*
*Согнем врага в бараний рог!*
*За нами — пушки. С нами — бог!"*
О. Туманян
С. Маршак

"Навигатор" в долгу перед этой игрой. Обидел он ее, высмеял в preview (см. № 7–8'99). И зря, прямо скажем, обидел (*это верно, прости, Disciples. Не на шутку разошелся кровавый маньяк Родион Романович... все норовил топором позаковыристее хватить. Зря. Пришлось орудие производства временно отобрать – ред.*). Более близкое знакомство (сначала с демкой, а потом и с полной версией) расставило все на свои места. Сам босс определил Дисциплов чуть ли не в убийцы Героев. "Дисциплы" (точнее, "дисайплы") — это в переводе "ученики", "последователи", "адепты". Адепты из Священных земель убивают Героев — хороший слоган? Так вот: убивать-то не убивают, но... короче, классная вышла игрушка, придется приносить ей свои извинения.

■ Жизнь — не малина. В боях нежные юноши крепчают и жиреют

### Слова оправдания

Причины саркастического - поначалу - приема Адептов были вполне уважительными. Герои (Heroes of Might & Magic)...у них же всемирное признание, слава... а тут какие-то выскочки с крикливой, как водится, рекламой "мы круче всех", с явно клонированным геймплеем, с идиотскими закидонами на "вечную" тему борьбы Добра и Зла. Да! И еще со слегка анимешной графикой! Аниме-е-е — многие воспринимают это слово неравнодушно, сразу вынося анимешной графике безжалостный приговор. И напрасно. Конечно, несколько неловко видеть свое виртуальное "я" в образе какого-то сбежавшего с макаронной базы чм... чудака, но, по сути, это придирка мелочная и несерьезная. А геймплей, кстати, оказался не таким уж клонированным, он ничуть не перепевает Героев, хотя и близок к ним по духу.

### Все эти Бескрайние земли будут твои!

В игре четыре воюющих стороны. Империя (The Empire, классические "хорошие"), Орды мертвых (The Undead Hordes), Горные кланы (The Mountain Clans, гномы) и Проклятые Легионы (The Legions of the Damned). У каждой стороны свой набор бойцов и заклинаний, свой цвет земли. Соответственно, есть четыре типа "маны": для белой магии, для черной магии, для рунических заклинаний гномов и инфернальных демонических заклятий. Источники "маны" — некие волшебные строения на карте. Они, как и золотоносные шахты, приносят доход тому игроку, который "накрыл" их на карте своим цветом. Источником "своего цвета", как было уже сказано, являются города и магические скипетры (Plant Rod). Скипетры могут устанавливать специально обученные герои, города "посеяны" на карте изначально.

Помимо высокой миссии перекрашивания соседних земель, города в игре служат еще для закупки и лечения войск, кроме того, их гарнизоны имеют защитный бонус. Различают города-столицы (один у каждой стороны) и обычные города. Обычным городам позволительно делать upgrade, увеличивая их защитный бонус и "войсковместимость". Столица же — место жительства главного командира (игрока, стало быть) и источник всех общегосударственных модернизаций и магических исследований. Столицу, помимо регулярных войск, в обязательном порядке охраняет один супергерой, который ни при каких обстоятельствах не может покинуть город.

На Священных землях традиционно раскидано еще много чего интересного. Мешочки и сундучки с барахлишком, нейтралы, нетерпеливо ждущие подписанного вашей рукой билета в рай, разнообразные логовища с монстрами и сокровищами, рынки, магазинчики и прочая дребедень. Очень необычен в игре подход к рекам и прочим водным преградам. Они, как ни странно, здесь вовсе и не являются преградами. К этому надо привыкнуть: дойдя до воды, герой (если он нелетающий) автоматически садится на внезапно появившийся корабль и плывет в любом понравившемся направлении. Вода лишь немного замедляет движение. Фактически, она служит преградой только для расползающейся от городов "своей земли". Зато вот горы здесь непреодолимы - даже для летающих героев.

### Боевые анимешные друзья

Главный козырь игры — разнообразие героев и сопровождающих их бойцов, а также тактические битвы. Адепты воюют тихо, по-семейному, по-ролевому, как-то и язык не поворачивается применять здесь слово "юнит". Разборка, в которой с обеих сторон задействовано целых десять участников — это уже редкость. Теперь на учете не только каждый герой, но и каждый солдат. Сами же битвы сделаны простенько, незамысловато, но со знанием дела и на своеобычный манер. Тут игру в копировании Героев никак не обвинишь.

Правила сражения очень простые: все бойцы по очереди делают "ход" (очередность определяется параметром "инициатива"). Лучники стреляют, клерики лечат, маги колдуют, воины рубят и т.д. Тот, у кого кончится "здоровье" (HP), считается до поры до времени убитым. Передвигаться никто не может в принципе, порядок расстановки бойцов задан еще до сражения. Всего есть шесть слотов, куда можно поместить по одному человечку или монстру, некоторые же монстры занимают сразу два слота. Если в первых рядах располагаются тяжеловооруженные воины, то, пока хоть один из них жив, вражеские мечи не дотянутся до стоящих во втором ряду колдунов, лучников или клериков. Точно так же стоящий на левом фланге солдат не сможет атаковать левый фланг противника, если кто-то стоит в центре. Вот и все хитрости. На первый взгляд примитивно, но по ощущениям — очень даже здорово. Впрочем, спорить не буду — Геройские битвы разнообразнее (*значительно разнообразнее! – ред.*).

Смертность у Адептов крайне низкая: если после битвы в партии хоть кто-то остался жив, он может дотащить товарищей до ближайшего города, где за плату и при наличии в столице построенного Храма всех благополучно оживят. Благодать! Кроме того, встречаются специальные снадобья, с помощью которых можно совершать чудо воскрешения и вне городов.

Наращивание боевого опыта построено по классической ролевой схеме, когда выигравшие сражение (только живые) получают

в награду экспу (XP). Герои, достигая следующего уровня, получают по выбору игрока некоторое дополнительное умение, скажем, умение пользоваться магическими талисманами. Обычные бойцы, набрав максимум XP, переходят, так сказать, в новое качество, преображаются внешне и внутренне. Самое главное: то, во что они преобразятся, определится построенными в столице зданиями! Причем каждый раз перед игроком встает во весь рост сложная дилемма — по какому пути развития идти? К примеру, младший имперский клерик (Acolyte) может стать священником (Priest), который лечит только кого-то одного, но зато капитально. А может стать старшим клериком (Cleric), который лечит всех сразу, хотя и не так эффективно. Все зависит от того, что построит игрок — Sanctuary или Monastery. И обратной дороги нет - одновременно воспитывать и священников, и клериков не получится. Некоторые бойцы, лучники, например, имеют только один уровень совершенствования (превращение в арбалетчиков), для большинства же других предусмотрено несколько уровней.

Покупать в городах можно только воинов низшего уровня. Вне зависимости от того, что построено в столице, они должны заработать повышение в боях. Правда, кое-где на картах встречаются особые строения, где можно купить уже тренированных солдат. А всего же в игре у каждой стороны четыре – пять базовых типов бойцов, если не считать созданных с помощью магии (summoned). И еще куча нейтралов. В общей сложности монстрятник Адепты собрали немаленький.

Сами по себе войска могут только охранять города, в поход же их должны вести герои. То, сколько соратников можно с собой взять, определяется параметром "лидерство" (leadership). Стандартное значение — 3. У каждой стороны пять типов героев, пять их специализаций. Воин (Рыцарь), Скаут, Маг (умеет читать магические свитки), герой со способностью втыкать в землю магические скипетры и Вор (Шпион). Есть еще и супергерой, охраняющий столицу и стен ее не покидающий по принципиальным соображениям. Распределение ролей, думаю, понятно без дальнейших объяснений. Кстати, новых героев можно свободно нанимать в городах — были бы деньги.

Довольно интересны и разнообразны функции Шпиона. Этот герой, к сожалению, не наращивает XP, но зато может заниматься разведкой (определение состава вражеских партий), диверсиями, вызывать лидера партии на дуэль (очень опасно для магов, отказаться-то нельзя), воровать предметы. Некоторые действеннейшие его способности доступны только игрокам, выбравшим для себя в начале кампании (которые здесь зовутся сагами) статус GuildMaster. Это, к примеру, попытка убийства слабейшего в группе и дезинформирование противника, в результате которого случайным образом перетасовывается расположение его войск. Так, стараниями Шпиона лучников и магов можно вытащить на передний край, сразу под удар наших мечей, а воинов задвинуть подальше вглубь, дабы они вхолостую там болтались до тех пор, пока не будет сокрушена вся передняя линия. Одно плохо - шпионские операции вовсе не стопроцентно удачны. В случае провала — моментальная казнь.

### Магия

Осталось рассказать о магии Адептов. Магия — она вся такая магическая, с нею крошить Криволапых куда как веселее. И притом ее здесь много. Правда, большая часть заклинаний работает вне самих битв - подход, заметьте, совершенно не Геройский. В сражениях действуют только "врожденные" боевые заклинания: маги кастуют молнии, клерики лечат, демоны страх нагоняют и т.д. Весь же остальной спектр волшебства применяется на общей карте. Это лечение и воскрешение в городах или при помощи снадобий, это прочтение магами свитков, это, наконец, глобальное колдовство под названием "столица шлет врагам привет". После постройки Гильдии магов игрок может "исследовать" заклинания своей магической школы. Время исследования — всего один ход, но зато цена — немаленькое количество единиц "маны". Всего пять уровней заклинаний, пятый доступен только игрокам, выбравшим для себя статус Mage Lord. Исследованные заклинания можно применять потом один раз в течение хода (Лорду Магии — дважды). Тоже не бесплатно, "мана" нужна и тут. Обычно применяется "родная мана", но для заклинаний высокого уровня и для использования некоторых свитков может понадобиться и чужеродная магическая энергия.

Срок действия любого волшебства — всего лишь один ход. Это очень важно: тут нельзя создать сверхгероя, навешав на него все возможные "положительные" заклятия. То есть, конечно, можно, но будет он таким только один ход. Точно так же благополучно исчезнут и сотворенные монстры. Постоянным действием обладают только артефакты, заговоренные боевые стяги и древние магические тома.

Хотя действие магии Адептов и преходяще, но зато ее можно применять в любом видимом месте карты. В том числе и атакующие заклинания. Разве не славно вдарить по приближающемуся отряду парой молний, напустить на недотеп мистера Ходячие Доспехи и уж только потом победоносно добить оставшихся своим героем!? Славно! Вот только противник тоже с удовольствием покуролесит и покуражится над нами примерно тем же способом, только с участием другого набора увеселительных мероприятий.

### Согнем врага в бараний рог!

Для того чтобы как-то подытожить перечисление возможностей Адептов, назову еще раз некоторые интересные особенности прохождения игры:

– надолго запомнится, само собою, хитрая система дележа земли и ресурсов;

– наличие могучего охранника в городах-столицах воюющих держав невероятно обогащает миссии. А ведь, казалось бы, мелочь. Получается так, что классический способ "заодно уж всех убью" тут немного не

подходит. Завалить ангела-хранителя, разумеется, можно, но дело это хлопотное, а зачастую еще и никому не нужное. Если, допустим, цель миссии — захват определенного нейтрального города или накопление некоторого процента "своей земли", то тогда связываться с вражеской столицей — себе дороже;

– показанная под новым ракурсом магическая система, так же как и манипуляции с лечением и воскрешениями, хотя и выглядят непривычно, но вполне понятны и дарят множество приятных тактических находок;

– способность Шпиона путать порядок расположения вражеских войск — это что-то! Наблюдать, как грозные, доселе непобедимые воины беспомощно толкутся во втором ряду, засыпать их стрелами и намеренно при этом щадить стоящего в первом ряду клерика (дабы воины так и не вступили в бой) — разве игра, которая позволяет проводить такие комбинации, может быть плохой!?

– очень порадовало концептуальное строительство в столице: "или то, или это, выбирай, но осторожно";

– еще не упомянул дипломатию. Она тут не шибко продвинутая, но все же есть. Иногда бывает очень полезна;

– да, чуть не забыл, — весьма стильно оформлен процесс запуска новой игры (новой саги).

### Под сим — число календаря
### И подпись грозного царя

Disciples: Sacred Lands все-таки любопытно устроенная игрушка. Заочно она вызывает мало симпатий, но при непосредственном знакомстве — затягивает, очаровывает. Нет, кривить душой не буду, Адепты никак не тянут Геройских убивцев. Но, в конце концов, такого подвига никто от них и не требовал. Достаточно того, что это просто очень хорошая стратегия.

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | ●●●●●●●●●◐ |
| Графика | ●●●●●●●◐○○ |
| Звук и музыка | ●●●●●●●●◐○ |
| Оригинальность | ●●●●●●●◐○○ |

**Рейтинг 8.0**

Время освоения: от получаса
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

*Денис Гусев*

# Panzer General
## 3D Assault

| | |
|---|---|
| Жанр | Wargame |
| Издатель | SSI |
| Разработчик | SSI |
| Требуется | PII-233, 64 Mb RAM, 3D-уск. |
| Рекомендуется | PII-350, 64 Mb RAM, 3D-уск. |
| Multiplayer | LAN, TCP/IP |
| | Windows 95, 98 |

Вот это прорыв! Вот это графика! Драгоценное честное 3D поглотило-таки походовые воргеймы, доселе пребывавшие плоскими и неприметными. Panzer General вернулся серьезно переработанным, и в нем с трудом угадываются черты прежней игры. Это уже какой-то кровожадный монстр 3Dfx, яркий и захватывающий, перевоплотившаяся мудрость прошлых поколений "генералов".

Союзники пришли за немецкими душами

### Третье пришествие

Вот он явился, великий и затмевающий собой все иные воргеймы, полностью трехмерный, начиненный спецэффектами и плавной анимацией. Играющему в него позволено свободно вращать камеру, приближать и удалять поле боя, по которому среди настоящих холмов текут настоящие реки. Извините за этот пафос, но другое не приходит в голову - просто ослепительная графика, подобная, так сказать, взрыву водородной бомбы.

Воистину, увиденное превзошло все мои ожидания. Обычно юниты в воргеймах похожи на картонные фишки, а здесь они живые, они двигаются! Танк, пыхтя и надрываясь, испуская дымок, шустро преодолевает небольшую горку. Если на его пути встретится дружественный юнит, то бронетехника четко и плавно по контуру объедет препятствие, а не телепортируется в точку за ним непонятным образом. Истребитель мерно и шумно летит к указанной цели, поворачивая, закладывает вираж, как настоящий! Бомбардировщик "по правде" выполняет пике над жертвой и, нанеся удар, взмывает обратно. Атакует вооруженная огнеметами пехота, и даже виден язычок пламени, исходящей от оружия бойца. Это настоящее зрелище! Все модели выполнены столь качественно, что вы без труда отличите "Тигр" от "Пантеры".

Поле боя состоит из гексов, но сетки не видно. Только при выделении юнита зелеными пятнами расцветут вокруг доступные для перемещения шестиугольники. Города и аэродромы могут быть разрушены. "Раненые" юниты начинают энергично дымиться и здорово взрываются при гибели.

### По порядку

Игра посвящена кровопролитным боям Второй мировой на Западном фронте и в северной Африке: четыре больших кампании и четыре маленьких, каждая из которых связана с талантливым военачальником того времени. То есть можно взвалить на себя нелегкий крест Гудериана или Роммеля, Паттона или Монтгомери. Имеются еще и 20 дополнительных сценариев, зато нет соответствующего редактора. Большая ошибка.

Перед началом кампании разрешается подкрутить ручки геймплея. Игрок имеет власть над многими параметрами, связанными, прежде всего, с преимуществами одной стороны над другой, а также с особыми правилами игры. Некоторые вещи можно чудовищно упростить: отменить ослабление юнитов при подкреплении, сделать так, чтобы "танковый" командир мог безо всякого ущерба управляться с авиацией и так далее.

Когда стезя выбрана, вам настоятельно рекомендуют проинспектировать войска. По традиции, в серии PG вы можете сами формировать армию и покупать необходимое, а не ждать милостей от истории. Вот тут и наступает процедура, разительно отличающаяся от аналогичной в прошлых "генералах". Каждому новому юниту необходимо утвердить соответствующего этому роду войск командира. Игра даже предоставляет малюсенькое личное дело каждого из претендентов, где указано его имя, дата и место рождения, а также полученные медали и опыт.

Изменилась система закупки новых войск. Теперь имеются свободные места в армии, на которые вы можете выписать себе технику и солдат из резерва, равно как и командиров к ним. Ныне численность вашего воинства свирепо ограничена, и только по ходу кампании разрешат увеличить количество подчиненных юнитов. Как и раньше, со временем будут доступны новейшие вооружения.

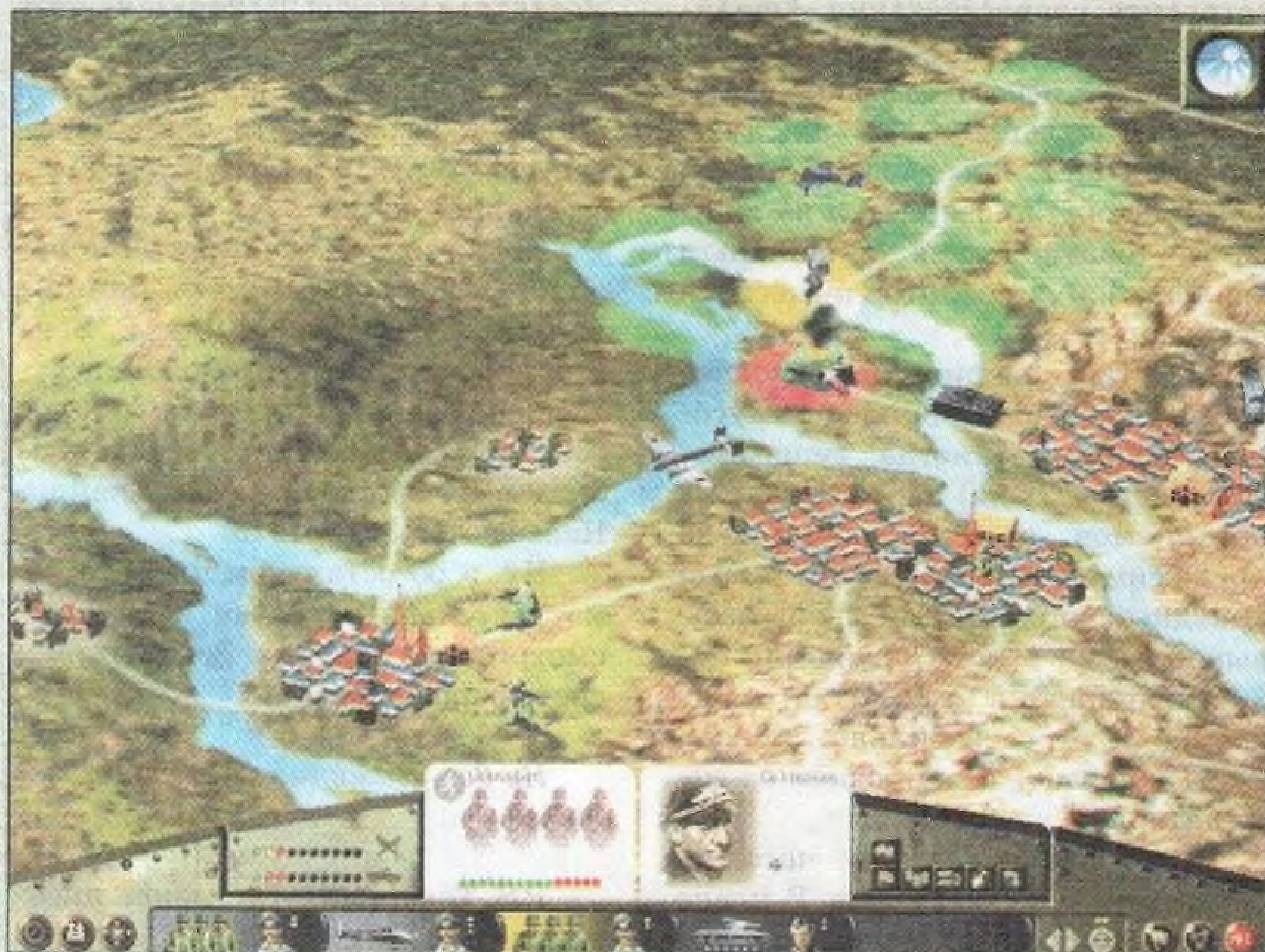
### Кадры решают все!

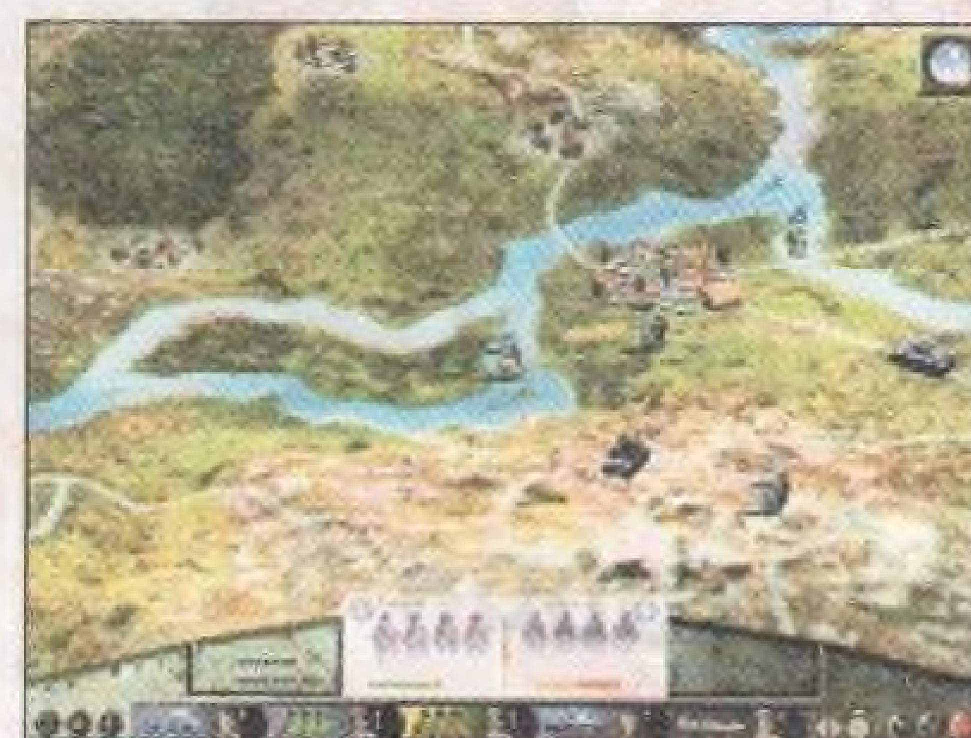
Вспомним великолепную серию HoMM. Разумеется, это не воргеймы, но дело тут в другом. Там, в цветастом мире фэнтези, герои являются главным достоянием игрока и могут превратить даже хилых и трусливых воинов в от-

■ Вымышленный сценарий - дальше отступать некуда, за спиной Лондон!

важных и местами непобедимых. Так вот, в Panzer General 3D Assault разработчики создали весьма похожую систему, при которой опытнейший батяня-комбат способен сделать средненький, в общем-то, юнит бронебойным и могучим. Причем осчастливленное высоким начальством войско становиться во много раз сильнее такого же, но вверенного малограмотному полководцу.

Вот в PG2 как было? Будь у вашего танка хоть пять "звездочек" опыта, он все равно за ход мог максимум дважды пальнуть (если позволяла "особая возможность") и ровно один раз сменить позицию. Теперь все это в прошлом. Согласно новейшей системе, сколько у командира юнита "звездочек" - столько раз войско и действует за ход. Это кардинально изменило игровой процесс: бомбардировщик может три раза подряд бомбить, опытная машинка в состоянии уехать за тридевять земель, в общем, каждый род войск увеличил свою функциональность вдвое (*по некоторым оценкам, даже втрое – ред.*). Однако есть "физические" ограничения на стрельбу и движения для разных классов юнитов, которые даже суперумные командиры не в силах превозмочь. Зато командиры теперь могут прокачаться до титанических высот. Например, дойдя до пятой звезды, герой получает медаль, а его юнит с силой "10" начинает сражаться, как будто эта характеристика равна "12", становится чрезвычайно живучим, а первые две атаки и перемещения у него заведомо эффективны. В отличие от предыдущей игры, в PG3DA повышение уровня командира происходит вовсе не автоматически. Вы сами вольны осуществлять "промоушен" любому из военачальников.





**Рабочие войны**

Игрок имеет в распоряжении сухопутные войска и авиацию, которая выделена в отдельные юниты, как и прежде. Исчез флот - видимо, его нам более не доверяют. Никакой поддержки извне не появилось, командовать можно только тем, что непосредственно присутствует на карте.

Интересны особые возможности-приказы, которые можно отдавать разным классам юнитов. Например, у бомбардировщика полезно задействовать опцию, позволяющую эффективнее громить бункера и укрепления врага, парашютистам можно приказать замаскироваться после высадки, чтобы враг не заметил десант. Надо сказать, что по умолчанию эти специальные приказы доступны лишь тогда, когда классы юнита и командира совпадают - то есть в том случае, если "летчик" управляет авиацией, "танкист" танком, и так далее.

Каждый класс юнитов характеризуется рядом характеристик: атака против бронетехники, атака против пехоты, защита от наземных ударов, атака против авиации, защита от бомбежек, радиус обзора, скорость движения, дальность стрельбы, количество боеприпасов. Очень удобно сравнивать различные модификации юнитов и выискивать самую подходящую для поставленной задачи.

***

Panzer General никогда не отличался особой реалистичностью. Это как раз та серия, в игры которой легко и приятно играть. И PG3A, в сущности, недалеко ушел. Поддержка 3Dfx, как ни странно, обусловила еще большую несерьезность происходящего. Но выход 3D Assault, несомненно, крупное событие в мире воргеймов, которое наверняка не пройдет незамеченным.

Игровой интерес ●●●●●●●●●○○
Графика ●●●●●●●●●●○
Звук и музыка ●●●●●●●●○○
Оригинальность ●●●●●●●○○○

**Рейтинг 8.1**

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

# Editorial

Товарищ, а вы случайно страничкой не "обшиблись", а? Вам ведь надо в отдел "экшн" или стратегий, верно? Ах, нет, вы же заядлый РПГ'шник-квестоман! Как это "заблуждаетесь"?! Постойте-постойте, что это вы в спортивном костюме, а не в форме десантника, почему с клюшкой (кажется, хоккейной!), а не при оружии, с баскетбольной корзиной на голове вместо шапки-ушанки-плюс-двадцать-очков-ко-всем-параметрам? Да и вообще на коньках, тогда как, по идее, на ногах должны быть сапоги-скороходы? Кажется, я признал в вас своего человека. Ну, конечно, теперь все сомнения отпали, вы ведь приехали на Ford Focus WRC со штурманом, а не прилетели на каком-нибудь корабле для межгалактических перелетов. Проходите, уважаемый, рады вас видеть. Рады в вас видеть единомышленника. Здравствуйте!

Как вы знаете, наш отдел не совсем обычный. Он, если сравнивать с остальными, наиболее удален от компьютерных игр как таковых, и ближе расположен к реальности. Здесь тусуются люди, которые наравне с объединяющими всех игрушками любят спорт, автомобили, самолеты, мотоциклы и даже танки с вертолетами. Практически в каждом обзоре или превью (кроме аркадных) непременно прослеживается параллель с жизнью: соревнованиями, военными действиями, сериями и ассоциациями. Именно тут, как никогда часто, вы встретите словосочетания: "физическая модель", "почти как в жизни", "полно несоответствий реальности" и дальше в том же духе. Большая часть проектов (с кличкой "симулятор") проверяется на вшивость (соответствие жизненным аналогам), и лишь потом выносится приговор.

Не стану спорить, в последнее время отдел был изрядно замусорен тушками (иногда тушами - "Драйвер" - туша) паразитических организмов, произрастающих на древе симуляторов. Этот тот самый аркадный сор, который мы из избы выносить ни в коем случае не будем. Без аркад в этой жизни очень скучно и стрессообильно. Можно, кстати, считать их пародией на симуляторы.

А вообще, на жизнь, чего уж греха таить, не жалуемся. В плане того, что игр хороших и разных для нашего раздела каждый месяц предостаточно. Даже летом было во что поиграть. Ну, а уж конец осени-начало зимы – и вовсе страдная пора. Релизы прут изо всех щелей, как в том анекдоте, на свет.

Из того, что есть в настоящем номере, рекомендую обратить внимание на Dirt Track Racing. С удивлением для себя обнаружил, что овалы могут быть оч-чень привлекательными.

Для общего развития можно остановить свой выбор на паре американских футболов (с экзотикой на этот раз разобрался Петр Старков, за что ему спасибо). Ну и, разумеется аркады. Их по традиции много.

Осень – спортивная пора, и парочкой релизов от EA Sports мы уже располагаем. Причем оценки творений американцев разные. Так, Саша Лашин просто без ума был от нового хоккея, а вот у меня почему-то в очередной раз остался неприятный остаток от знакомства с баскетболом. Но, как говорится, сколько людей, столько мнений, поэтому только вам решать, интересна та или иная игрушка. А журналист-рецензент лишь высказывает свое мнение. Кстати, в следующем номере будет развернутый обзор FIFA 2000 – самой народной из спортивных игр. Не пропустите.

Поражает неспокойность творцов из "Папиросы". Указанные товарищи усиленно работают на американский рынок, за что достается ни в чем неповинным жителям Старого Света в виде долетающих из-за океана сидюков. Потчуют на этот раз сказками из жизни НАСКАРА, нажимая на то, что он, дескать, легендарен. Игра, кстати, так и называется – NASCAR Legends. Небось, заждались ее :) ?

Не останутся без игровой полушки и любители полетать. Для них прямо-таки расписной USAF, Ване Банникову приглянувшийся небезосновательно, и простая аркада, созданная для того, чтобы однажды быть выставленной на посмешище. Называется ACM 1918.

Ну, а об остальном читайте самостоятельно, если же не умеете, смотрите на скрины. Зеленых вам светофоров! Пока!

*Не без уважения,* ***Леонтий Тютелев***

P.S. Товарищи, где ваши письма, где?

# KA-52 Team Alligator

Иван Банников aka Alhok

| | |
|---|---|
| Жанр | Авиасимулятор |
| Издатель | GT Interactive |
| Разработчик | Simis |
| Дата выхода | Декабрь 1999 года |

### Зверь по имени Аллигатор

КА-52 "Аллигатор" – многоцелевой ударный вертолет. Создан на базе небезызвестного КА-50 "Черная Акула", и, по мнению специалистов, является лучшим боевым вертолетом на сегодняшний день. "Аллигатор" используется для выполнения ряда боевых задач, таких, как уничтожение танков противника, атака медленно передвигающихся воздушных целей, поддержка пехоты с воздуха, проведение разведки и даже командование подразделениями на поле боя. В отличие от "Черной Акулы" "Аллигатором" управляют два пилота. Летчики размещаются в кабине КА-52 не тандемом, (как в Apache или других "вертушках" парного пилотирования), а бок о бок, что обеспечивает быстрое общение и координацию действий, и, следовательно, ускоряет процесс принятия решений. Оба пилота, в зависимости от ситуации, могут брать управление вертолетом и оружием на себя (которое идентично для обоих мест). Для пилотов в КА-52 встроена система аварийного покидания аппарата (в народе - "катапульта"), и - это не может не радовать начинающих летчиков. По уровню бронирования с КА-52 не может поспорить даже КА-50, а ведь "Черную Акулу" называют летающим танком (из-за установленной на ней танковой брони). "Аллигатор" задумывался, как вертолет для командного состава, и именно с него будет вестись координация действий пехоты и авиации во время боевых действий. Хотя принято считать, что "Аллигатор" должен заменить "Черную Акулу" на вооружении ВВС России – это не так. КА-52 – это на 85% КА-50, и создавался он для эффективного содействия своему одноместному прародителю. Генеральный конструктор КБ им. Камова Сергей Михеев, считает, что КА-52 станет вертолетом двадцать первого века, и даже новый "ихний" Comanche не сможет с ним конкурировать.

"Аллигатор" может использовать вооружение многих видов. Вот неполный перечень арсенала КА-52: 12 сверхзвуковых ПТУР "Вихрь", автоматически наводящихся на цель по лазерному лучу, унифицированные контейнеры с пулеметным и пушечным вооружением, 80 неуправляемых авиационных ракет калибра 80 мм, ракеты класса "воздух—воздух". При этом вертолет оборудован 30-мм пушкой с боезапасом в 500 патронов. Одним словом, – летающая смерть по кличке "Аллигатор", лучший вертолет в мире. У кого не возникло гордости за Родину после прочтения вышеизложенного – прошу выйти из строя и застрелиться.

Все мы знаем нежную любовь американцев к своей стране и всему, что в ней made, но даже они признают КА-52 "Аллигатор" лучшим вертолетом в мире на сегодняшний день. На этом краткое вступление позвольте закончить.

### Ну что, не ждали?

GT Interactive готовится к выпуску нового авиасимулятора КА-52 Team Alligator! Разработчики любят обещать "золотые горы" (часть их работы, какникак), и создатели КА-52 (игры, а не вертолета) – не исключение. Нам сулят и увлекательный сюжет, и потрясающий реализм, и кампании в "горячих точках". Цитирую: "Вы попадете в горячие точки прямо с заголовков русских газет, повоюете на фоне конфликта в Таджикистане, в войне Россия vs. Белоруссия." С Таджикистаном более-менее ясно, но с каких это пор мы собираемся обижать Белоруссию? Видать, господа-разработчики понятия не имеют о том, что есть такие братья-славяне.

В свое время Simis уже выдала на свет божий Team Apache – лучший на сегодняшний день симулятор боевого вертолета. КА-52 "Alligator" будет создан на его основе, что само по себе говорит уже о многом. В Team Apache было все: отличная графика, потрясающе реализованная модель повреждений, динамизм боев и захватывающий игровой процесс aka gameplay. Даже, если КА-52 Team Alligator будет точной копией Team Apache, только с другим вертолетом в главной роли и иными кампаниями, ему все-равно суждено стать хитом.

Но Simis создает совершенно новую игру. Для КА-52ТА разрабатывается свой "движок", который позволит добиться максимального реализма, поддержанного большим количеством графических эффектов. Наличие нелинейно развивающейся кампании в современном авиасимуляторе сейчас мало кого удивит, но Simis разработали собственную концепцию этого игрового режима. В КА-52ТА кампания будет делиться на четыре основных стадии: подготовка, штурм, контратака и финал.

Боевые действия будут происходить как на равнинных территориях, так и в горных районах. Тактику боя придется выбирать в зависимости не только от местности, но и от времени суток и погодных условий. Ка-52 является всепогодным многоцелевым вертолетом, поэтому специалисты Simis создают систему "real time weather", которая позволит испытать вам (и вашему вертолету) все погодные капризы. Что-то похожее мы уже видели в F-22 Lightning 3, но в игре от Novalogic погода не влияла на геймплей, она была чем-то бутафорским, нереалистичным. В КА-52ТА любые изменения ветра, начавшейся внезапно дождь или молния, ударившая в вертолет – все это непременно отразится на управляемости вашей винтокрылой машиной.

Управление в Team Apache было довольно сложным, еще бы, ведь в "ихнем" Apache должно сидеть два человека – пилот и стрелок, а играть приходилось одному. КА-52 также пилотирует экипаж из двух человек, но "Аллигатором" можно управлять и одному, что не раз подчеркивали конструкторы из легендарного КБ. Смогут ли реализовать эту особенность вертолета специалисты Simis, пока не сообщается.

### Ждать, ждать и еще раз ждать...

О звуке и музыке в Ка-52ТА разработчики тоже помалкивают. Зато они вовсю рассуждают об оптимизации игры под AMD3dnow и SIMD extensions. Игровая графика ожидается на очень высоком уровне, о чем, правда, пока тяжко судить по немногочисленным скриншотам. Пока также неведомо, какого железа будет требовать эта вся красота. Simis обещает, что все будет отлично работать даже на P200 с акселератором, только вот верится в это с трудом.

В общем, зимой любители симов могут получить игрушку, способную завладеть пальмой первенства в жанре – это можно сказать уже сейчас. Необходимые предпосылки успеха имеются - привлечение самых современных технологий, плюс "звезда" - КА-52 "Аллигатор" в главной роли.

*Дмитрий Смыслов*

# Grand Theft Auto 2

| | |
|---|---|
| **Жанр** | Action |
| **Издатель** | Take2 |
| **Разработчик** | Take2 |
| **Требуется** | P-200, 32 Mb RAM, 3Dfx |
| **Рекомендуется** | P-II, 64 Mb RAM, 3Dfx |
| **Multiplayer** | Internet, LAN |
| | Windows 95, 98 |

Свершается, то есть, скорее всего, на момент, когда вы читаете этот опус, уже свершилось. Этого ждали, сказать с нетерпением, не сказать ничего. Этого жаждали, об этом мечтали, этим бредили. И я ничуть не преувеличиваю.

Два года назад на компьютерном небосклоне появилась игра абсолютно ни на что не похожая. Вроде бы гонка, но при этом совершенно новая, с оригинальной идеей и реализацией. Игрушка называлась Grand Theft Auto. Она буквально перевернула все представления об аркадных гонках, снискав заслуженное признание публики и взлетев на вершины чартов. Народ терял сознание от восторга. На тот момент лишь Dungeon Keeper был живым воплощением давно витавшей в воздухе идеи "Быть плохим – хорошо". И вот еще одно тому подтверждение. Но, несмотря на всю идейную прогрессивность и умопомрачительную играбельность, в плане исполнения GTA проигрывал практически всем потенциальным конкурентам. Хотя, положа руку на сердце, нужно признать, что и конкурентов-то на тот момент, да и теперь, как не было, так и нет. Уже одно это свидетельствует о гениальности создателей игры. Но авторы GTA справедливо решили, что долго на одной играбельности и оригинальности не продержишься, потребитель нынче привередливый и до красивых эффектов дюже охочий.

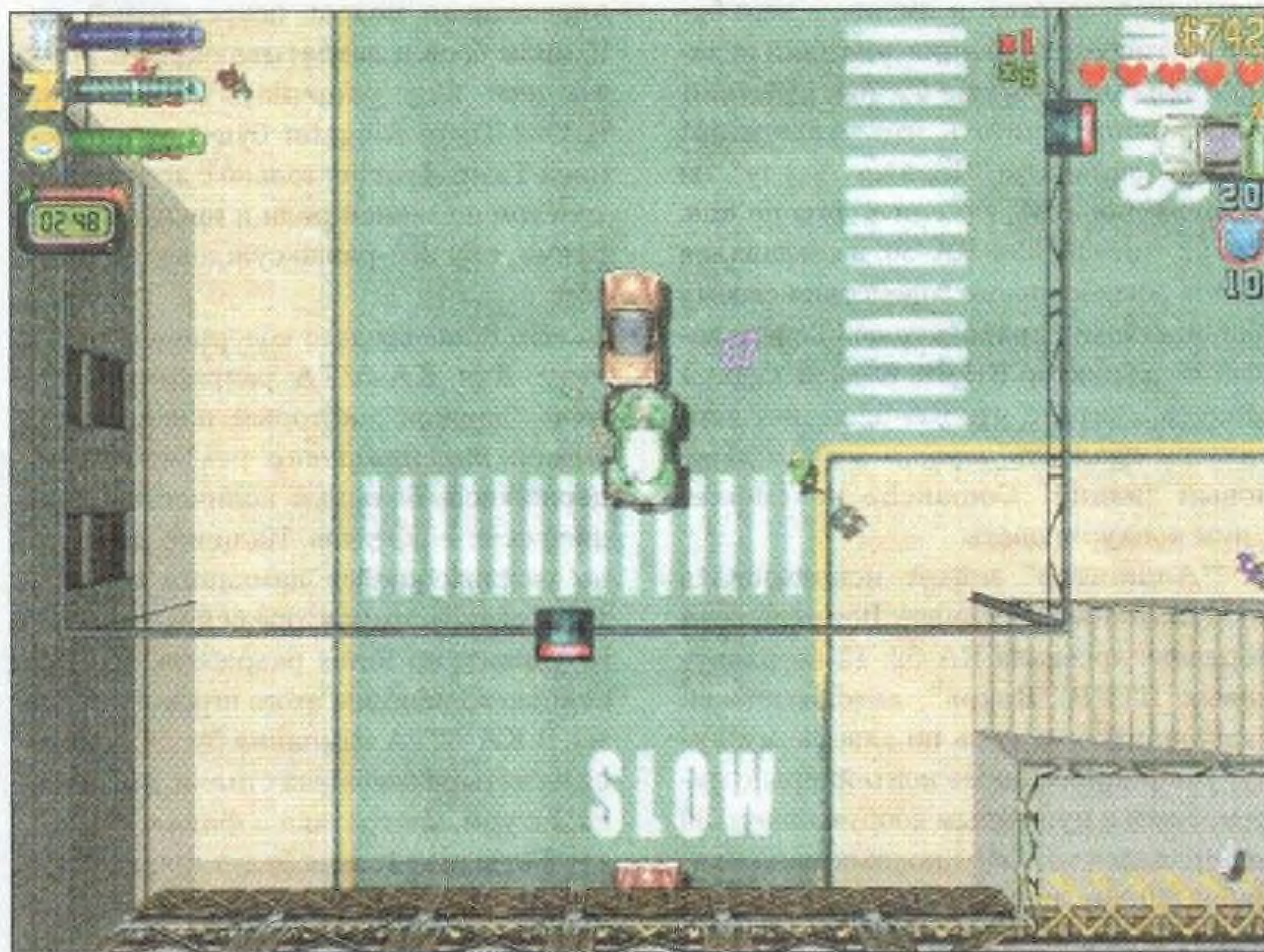
И вот, ребята из Take2 выпустили продолжение. Да, на мой взгляд, полноценным продолжением нужно считать именно GTA2, а не London 1969. Почему? Сейчас попробую разъяснить.

С уверенностью можно сказать, что перед нами абсолютно новая игра. Переработано все: графика, звук, окружение, персонажи. Неизменной осталась только ставшая притчей во языцах играбельность. Несмотря на то, что время действия демки ограничено всего 6 минутами, этого вполне достаточно, чтобы навсегда влюбиться в эту игру, если не видел первую часть, или лишний раз убедиться, что разработчики остались верны оригинальным идеям и духу GTA, порадовав нас достойным продолжением.

Начнем именно с "духа и идей". Основная задача осталась прежней, цитируя авторов, "беги, прыгай, пинай, стреляй, кради, скрывайся, преследуй, круши... Живи полной жизнью. Береги шкуру". По-моему, в комментариях не нуждается. Настоящий action в самом лучшем смысле слова. Ни секунды отдыха, мгновения на принятие решения, постоянная гонка, борьба с конкурентами, полицией, самим собой, наконец. Что можно еще пожелать? С первого взгляда можно сказать, что игра удалась. В нее ХОЧЕТСЯ играть, а это самое главное. Браво создателям.

Теперь об атмосфере. В двух словах можно сказать так, тотальный беспредел. Вспомните, что было в первой части. Обычный город, обычные жители, обычные водители. Преступление воспринимается как нечто из ряда вон выходящее. Любой мелкий жулик считается бросившим вызов обществу. В GTA2 все по-другому. На улицах царит хаос. Городом правят преступные группировки. Жители запуганы, полиция слабо справляется со своими обязанностями, а оказаться по пути домой под перекрестным огнем пары не поделивших территорию банд гораздо легче, чем втиснуться в вагон метро в час пик. Вследствие этого народ стал жестче. Как говорится, какое время, такие и песни. Раньше как было? Присмотрел машинку посимпатичнее, подошел, открыл дверь, выкинул водителя, сел и поехал. Сейчас все намного жизненнее. Если вы быстро не уедете, то обиженный владелец тут же очухается и вернет законную собственность аналогичными методами, правда, он, в свою очередь, ждать не станет, а немедленно удалится. Так что если вам понравилась какое-то определенное авто, не форсите и не пижоньте, выкинули водителя и – по газам. Только так и никак иначе. Менее церемонными стали и полицейские: теперь вас не везут в управление, а предпочитают вышвырнуть где-нибудь на оживленной магистрали, предварительно отобрав одну из "индульгенций" (карт освобождения при аресте).

Именно в такой, мягко говоря, недружелюбной обстановке вам и придется выживать. Именно выживать - вопрос о деньгах отходит на второй план. С деньгами все ясно: связываетесь с местным авторитетом, получа-

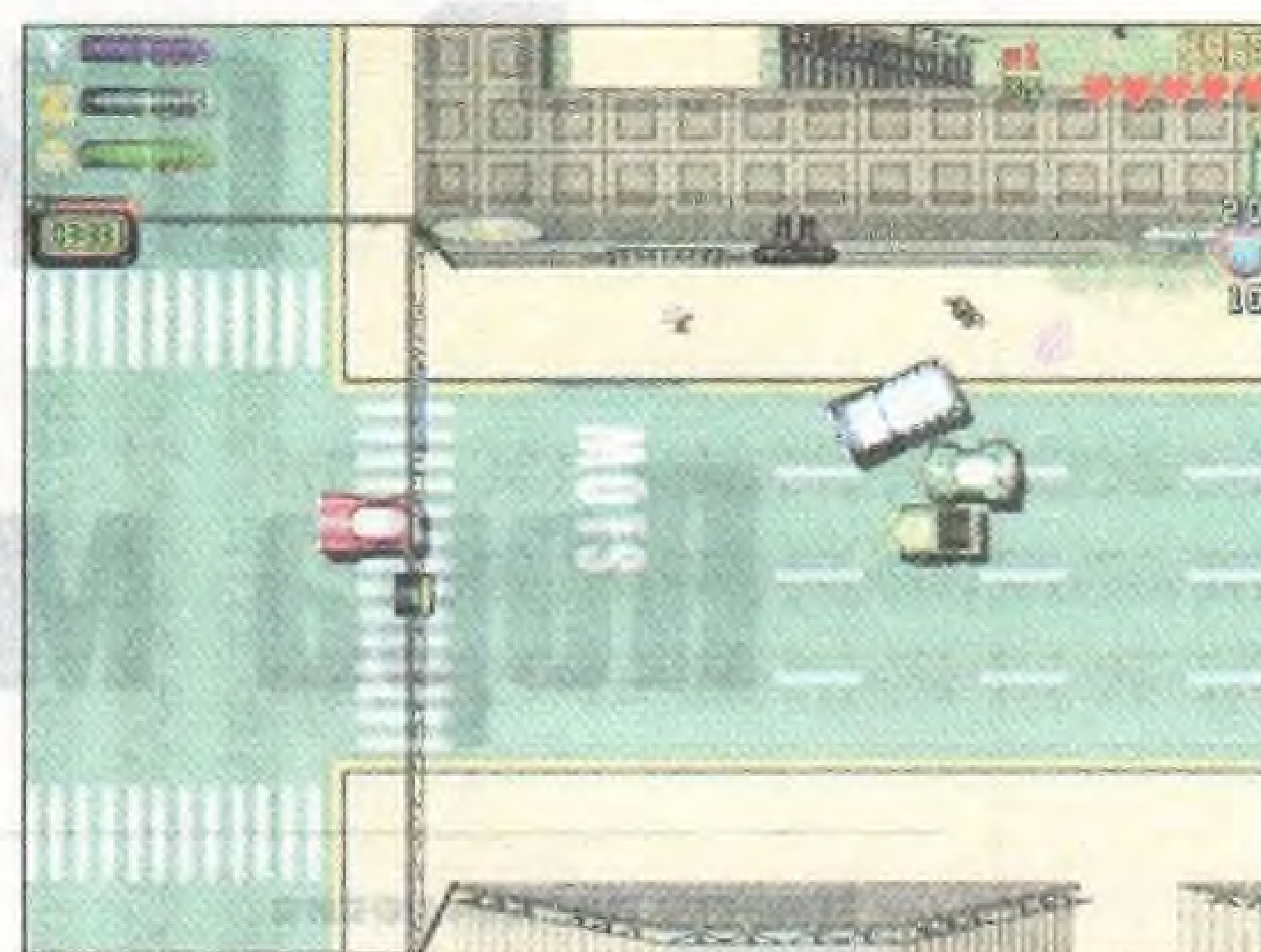


ете задание, выполняете его, далее плата по таксе. Задания могут быть самыми разнообразными: преследование и уничтожение конкурента, доставка груза, устранение нежелательного лица, помощь в ограблении банка или проведении какой-нибудь сделки, и так далее. Короче, полный криминальный набор. От вас требуется только одно – как следует рулить и не задавать лишних вопросов.

Изменилась ситуация на теневой арене городской жизни. Теперь территория четко поделена на зоны контроля определенными группировками. Здесь и итальянцы, и японцы, и даже русская мафия. Причем русские, как водится, выставлены полными беспредельщиками. Ну да ладно, не знают в Т2 особенностей нашего менталитета, что ж теперь сделаешь. Они думают, что мы такие странные, а у нас жизнь тяжелая.

Не остались в стороне и правоохранительные органы. Они прогрессируют вместе со своими противниками. Теперь помимо обыкновенных ДПСников за вами будут охотиться спецслужбы, а если особенно отличитесь, то и армейские подразделения. Интересно, как это будет выглядеть? Кордон, усиленный танками? Посмотрим, звучит более чем интригующе. Кроме того, не придется судорожно находить и запоминать расположение ближайшего гаража, где вас избавят от назойливых преследователей. Теперь от них можно просто уехать, правда, это будет стоить определенных, весьма немалых, усилий. А что сделаешь, бесплатный сыр бывает только в мышеловке.

Если говорить об автопарке GTA2, то здесь царит техника старых добрых 50-х. Неспешные пузатые седаны и фургоны, стремительные открытые купе, шикарные неповоротливые лимузины. Кстати, возвращаясь к разговору об армии. Разработчики обещают предоставить возможность покататься на танке, так что идея об усиленных кордонах уже не кажется столь бредовой. Интересно, а из пушки можно будет пальнуть?



Теперь поговорим о том, что поменялось во внешней реализации игры. В конце 99-го уже явно не котировалось то, что еще хоть как-то смотрелось в 97-м. Пришлось авторам попыхтеть на славу.

Начнем с графики, как с наиболее "пострадавшего" участка. Здесь все изменилось просто до неузнаваемости. При всем том же виде сверху и спрайтах картинка смотрится приятней иных многополигонных монстров. Тем не менее, добавлена поддержка 3D-акселераторов со всеми вытекающими последствиями. То есть появилось цветное освещение, добавилось эффектов (например, по мере повреждения ваша машина начнет дымить, потом покажутся языки пламени, если вы ненароком кого-то затерли в пробке, то между бортами столкнувшихся машин непременно увидите искры и т.д.), гораздо симпатичнее выглядит стрельба и взрывы, введена смена времени суток. Причем последнее - отнюдь не красивая, но бесполезная примочка на радость публике. На улице темнеет, а вот фар почему-то нет, по крайней мере, в демке. Так что ездить становится сложнее, но интереснее.

Не отстал и звук. Сопровождение стало богаче, приятнее на слух и сочнее, что ли. Словами это объяснить довольно непросто, тут именно та ситуация, когда лучше один раз услышать. Но, по моему скромному мнению, звук стал гораздо лучше.

В итоге получается, что мы не зря томились в ожидании долгие 2 года. В награду за терпение разработчики подарят нам действительно достойную игру, которая, несомненно, оставит свой весьма заметный след на игровом небосклоне. Будем ждать, осталось совсем недолго.

*Сергей Нефедов*

# В ожидании чуда или Пора менять лошадей?

**Вместо предисловия**

Сразу оговорюсь, что данное бумагомарательство представляет собой вовсе не очередное выражение эмоций крутым экспертным сленгом по поводу до боли знакомого и облетанного симулятора, который вот уже четвертый год не уступает место первой строчки в рейтинге ему подобных. Это скорее что-то типа репетиции на тему "До свидания, наш ласковый Суша" в преддверии появления его преемника, по которому уже давно истосковались натертые джойстиком руки.

■ Су-27, живой и настоящий

**Экскурс в историю**

Как известно, самые замечательные образцы боевой техники рождаются на почве анализа эксплуатации их менее успешных предшественников. Одним словом, прогресс.

Так произошло и на этот раз. В результате многолетней воздушной войны в Юго-Восточной Азии и понесенных потерь аналитики боевого применения ВВС США сделали следующие выводы.

Многофункциональная техника под общим определением "истребитель-бомбардировщик", например, F-105 Thunderchief или F-4 Phantom, имеет от истребителя максимум первую часть названия. В случаях встреч с дозвуковыми и морально устаревшими Миг-17, наиболее широко и успешно применявшимися отчаянно смелыми вьетконговскими летчиками, американские двадцатипятитонные монстры, обвешанные бомбами и ракетами, как рождественские елки игрушками, в лучшем случае, сбрасывали все эти смертоносные "подарки", где попало, и, пользуясь преимуществом в разгонных характеристиках, сматывали во все форсажные камеры за предел радиуса действия артиллерийской батареи, смонтированной на Миг-17 (одна 37 и две 23 мм пушки). Концепция универсального самолета на "вьетнамской" практике себя почти не оправдала. Хотя нет правил без исключений - редким обратным примером может служить победа поршневого штурмовика A-1J Skyraider, больше похожего на самолет сельхозавиации для борьбы с вредителями, над парой Миг-17. Что за "асы" сидели в кабинах Мигов (я намеренно избегаю слова "управляли"), в анналах истории так и осталось белым пятном.

Несмотря на модное веяние авиамоды 60-х, проявившееся в отказе от пушечного вооружения истребителей в пользу управляемых ракет, авиационная артиллерия, как и четверть века назад, показала себя наиболее эффективным средством в ближнем бою. Именно из пушек было сбито большинство американских самолетов в воздушных сражениях над Вьетнамом. Временной мерой стали шестиствольные M-6 Vulcan с темпом стрельбы до 5 тысяч выстрелов в минуту, появившиеся сначала на внешней подвеске Phantom'ов в обтекаемых контейнерах, а затем встроенные внизу носовой части их "пушечного" младшего брата - F-4E.

BVR (beyond visual range) или воздушный бой на дальних дистанциях в течение минуты-двух обычно превращается в Dogfight – собачью драку на визуальной дистанции. Так что, кроме пушек необходимо еще и такое ценное качество, как маневренность. Показатели маневренности - минимальный радиус виража, угловая скорость крена, а также скороподъемность и тяговооруженность.

Очень большую важность имеет максимально допустимый угол атаки - то есть предел, до которого самолет может задирать нос и при этом оставаться управляемым. За этим пределом он начинает напоминать падающий кленовый лист или кусок фанеры, сброшенный с крыши многоэтажки. Это неприятное явление называется "штопор" и имеет мало общего с открыванием винных бутылок. Как известно, вино чаще употребляют на праздниках, а при неудачном завершении этой фигуры высшего пилотажа может потребоваться нечто более

■ Чистый Dogfight, взгляд изнутри

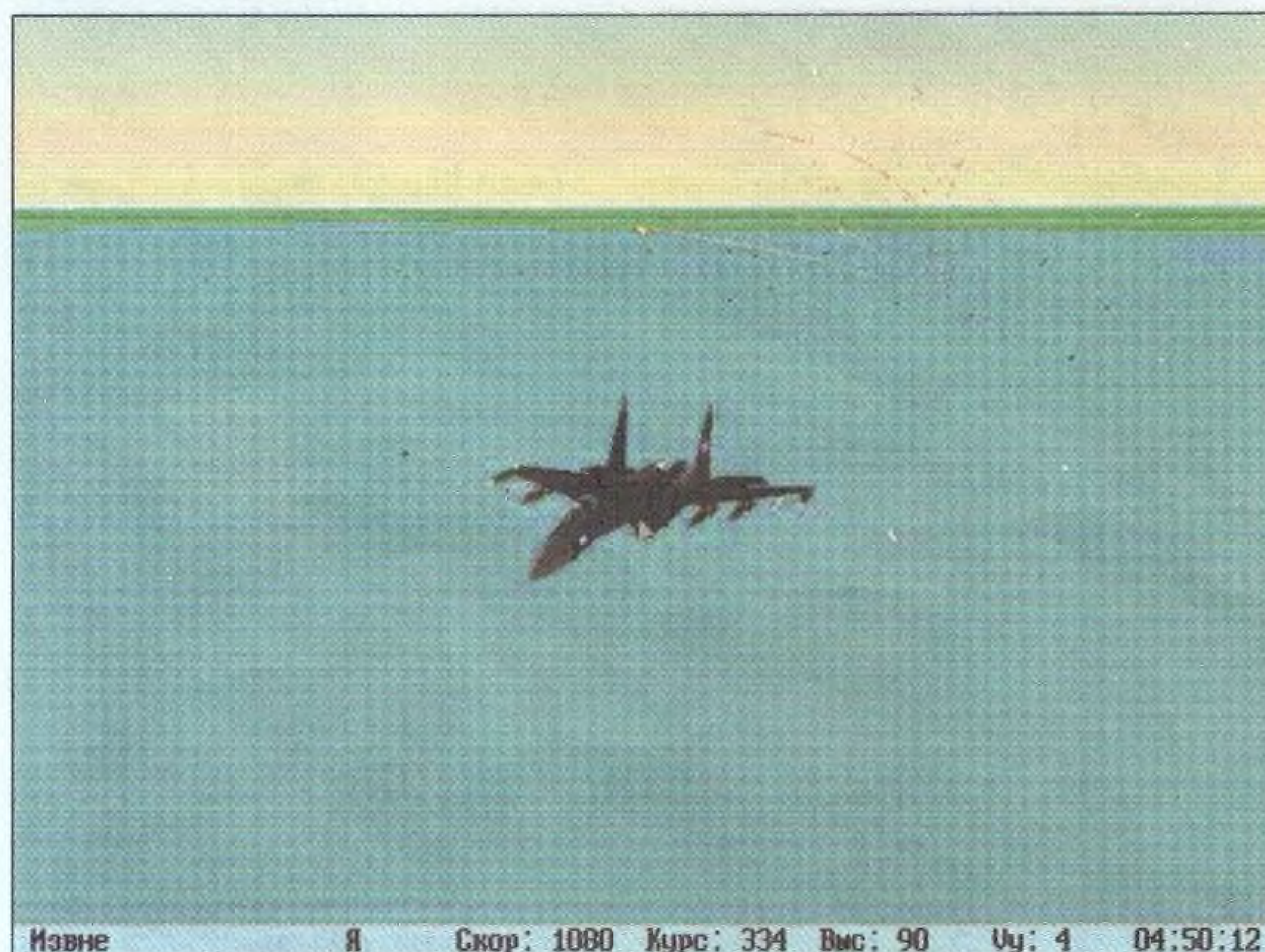
■ F-15 в ближнем бою над Севастополем

крепкое - для приведения в порядок нервов после маловысотного катапультирования, в лучшем случае, или за упокой - в худшем.

Итогом выводов стал F-15A Eagle, появившийся на вооружении в 1976 году (не путать с "F-15" от Janes – там мы имеем дело с его ударной модификацией, появившейся на десяток лет позже, и здесь о ней речь не пойдет). Машина получилась замечательная – скорость M2,2 на большой высоте, тяговооруженность (т.е. отношение тяги двигателей к весу самого самолета) – 0,89, отличные ВПХ (взлетно-посадочные характеристики) и несваливаемость в штопор - только "клевок" носом. Вооружение по составу не отличалось от F-4E –все тот же шестиствольный "Vulcan", 4 ракеты среднего (около 3-17 км) радиуса действия AIM –7 Sparrow (Воробей) с наведением по лучу РЛС, а также ракеты малого радиуса (около 1-12 км) Sidewinder (разновидность американской серой гадюки). Неудобство употребления Sparrow заключалось в необходимости держать цель в сопровождении бортового радара до попадания в цель, при этом желательно не отвлекаться на внешние раздражители, например, пущенные в тебя ракеты или атакующие истребители противника. В свою очередь, Sidewinder'ы первых модификаций (вплоть до AIM-9J) имели низкую селективную способность головки самонаведения и при отстреле целью тепловых пиропатронов или ее уходе в сторону яркого солнца предпочитали последние самолету.

Первый опыт израильских пилотов F-15 в начале 80-х при разборках с Миг-23 разных модификаций, лучшим в то время истребителем СССР, под управлением их сирийских коллег подтвердил самые худшие опасения спецов по боевому применению советских ВВС. Тогда СССР еще не мог противопоставить Eagle'у достойного соперника.

Хотя в КБ Сухого уже вовсю кипела работа. Зародыш Су-27 с крыльями оживальной формы под заводским обозначением Т-10 совершал пробные руления и пробежки по РД (рулежная дорожка) и ВПП (взлетно-посадочная полоса) Летно-Испытательного Института ВВС им. Жуковского в подмосковном Раменском...



■ Авось, пронесет? Отстрел тепловых ловушек

### Су-27 живьем

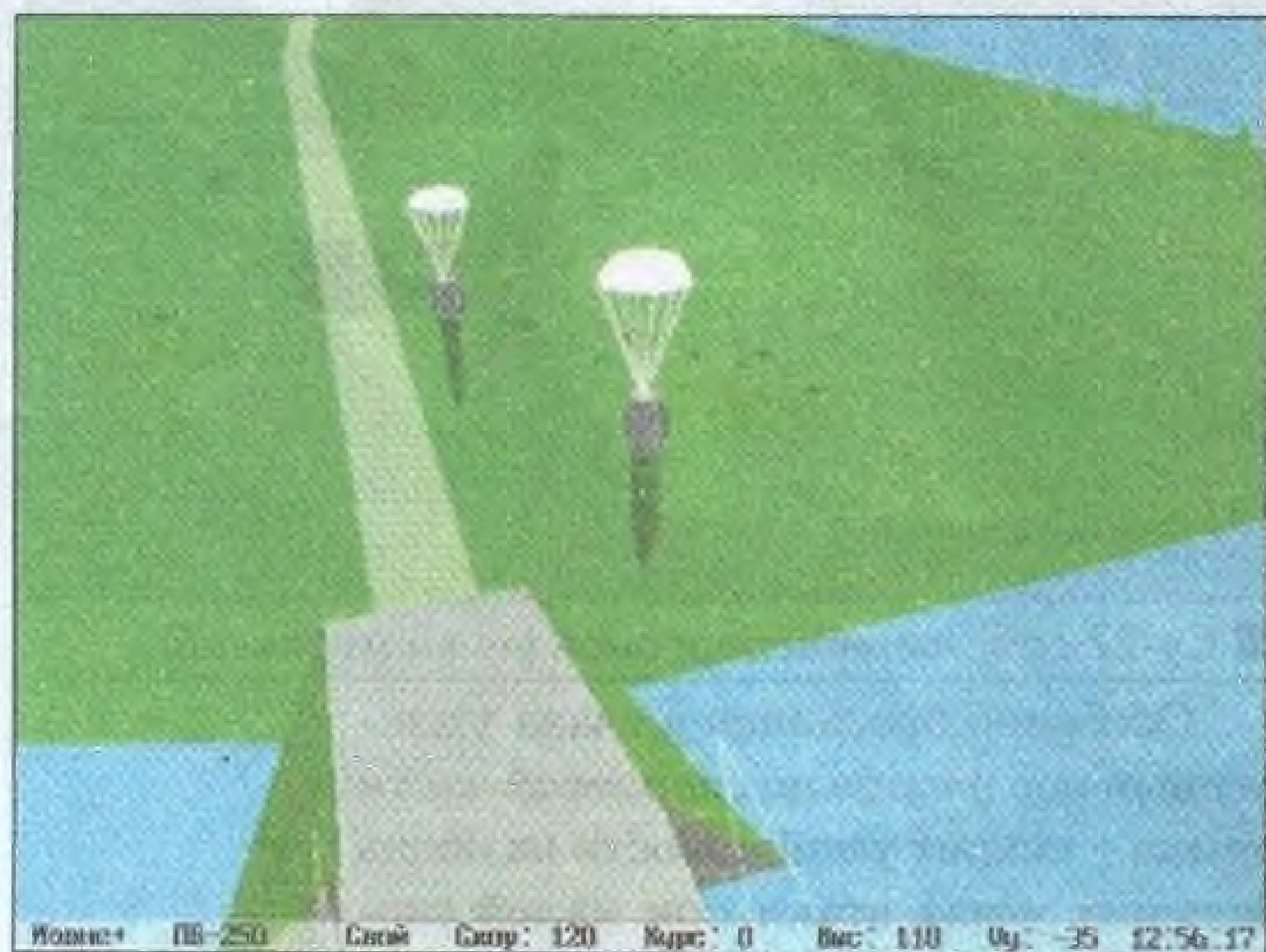
Через несколько лет, после коренной переделки напоминавшего эмбрион Т-10, появился первый серийный Су-27. С тонким "ластом", т. е. концевым обтекателем фюзеляжа между двигателями, "нормальным" стреловидным крылом и раздвинутыми килями (почти такой, как изображен во Flanker 1.5). Самолет больших чем Eagle размеров, с весьма хищным профилем, слегка похожим на кобру в боевой стойке.

■ Су-27 собственной персоной (не виртуальный)

Особенно бросались в глаза удлиненный нос и наплывы корневой части крыла – секрет устойчивости на очень больших углах атаки при малой скорости. Кстати, о птичках: показательный случай произошел над нейтральными водами Балтики в начале 80-х. Су-27 подняли на учебный перехват норвежского противолодочного патрульного самолета P-3 Orion. Су довольно быстро его догнал и начал маневрировать вблизи турбовинтового "небесного тихохода". Норвежец выпустил закрылки и убрал газ до предела, снизив скорость до менее 300 км/ч, тем самым, вынуждая проскочить Су-27 вперед. Не тут-то было - наш Су повторил маневр Ориона и снизил скорость таким же образом, находясь ниже норвежца. Единственное, что не учел пилот истребителя - это значительную просадку шестидесятитонного P-3 из-за уменьшения скорости, в результате чего подставил кили Су под винты патрульного самолета. Итог - отфрезерованные закон-

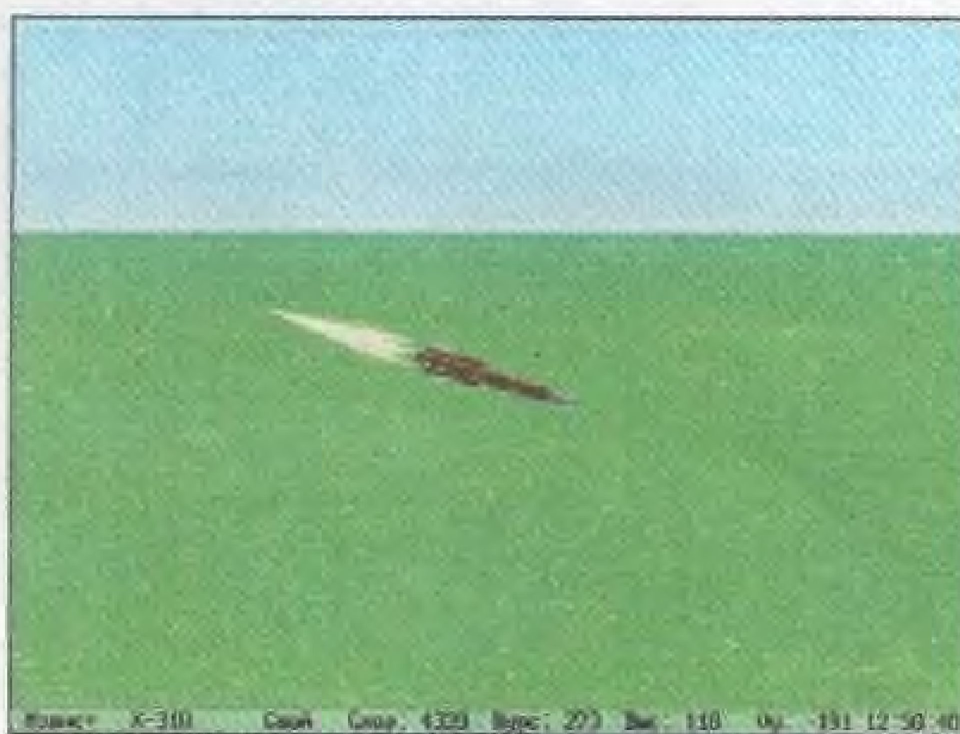
цовки килей Су-27, погнутые винты и аварийное выключение двух двигателей Ориона, аварийные посадки обоих воздушных "хулиганов" на своих базах, и в конце этой истории - выволочка обоим экипажам за маневрирование в опасной близости и повреждённую мат. часть (не путать с частичным матом, вероятно, присутствовавшим в лексиконе командного состава во время разбора полетов).

Вооружение Су-27 – встроенная одностволка ГШ-301 калибром 30 мм с темпом стрельбы медленнее, чем у Vulcan'a, и 10 ракет воздух-воздух: 6 Р-27 – Alamo, по кодировке НАТО, а также 6 Р-73 (Archer). Р-27, в целом, является весьма продвинутой вариацией на тему Спарроу – больше скорость, дальность, селективность, масса БЧ (боевой части) и диапазон ограничений по перегрузкам во время погони за маневрирующей целью. Также существенно меньше минимальная дальность пуска. Р-73 – наш запоздалый, но убедительный ответ на американский Sidewinder. Практически по всем параметрам эта ракета ближнего (и не только - дальность пуска до 15 км) боя превосходит американский аналог. Из вооружения класса воздух-земля предполагалось использование НАР типа С-8, С-13 и С-25, а также обычных (свободнопадающих) авиабомб с различной начинкой.


■ Ща как рванет!

Об управляемом вооружении воздух-земля из арсенала Су-27, в основном, говорилось только в рекламных изданиях, и есть основания полагать, что самолет первых серий, как и его соперник F-15A, представляет собой ИСТРЕБИТЕЛЬ, т. е. самолет для борьбы с летающей, а вовсе не с ползающей или водоплавающей техникой. Более поздние модификации Су-27 - Су-27К (он же Су-33) или Су-34 (он же Су-32 ФН), а также Су-30 МКИ и Су-35 оснащены более широким джентльменским набором управляемых "елочных игрушек" для "непослушных взрослых" класса воздух-земля, о которых есть смысл поговорить как-нибудь отдельно.

О маневренности Су-27, особенно после его показа на многих междуна-


■ Х-31 за мгновение до попадания в зенитный комплекс

родных авиасалонах и всякого рода авиашоу, обозреватели начали слагать хвалебные оды. Действительно, очень крупная для истребителя машина поражала глаз профессионального наблюдателя исключительно малыми радиусами виража, необычными "компактными", подчас даже неповторимыми, фигурами высшего пилотажа ("кобра", "колокол", "нож"). Использование фюзеляжа, создающего подъемную силу, как и крыло, а также интегральная компоновка систем самолета обеспечили при его значительных размерах большие внутренние объемы, что позволило отказаться на первых модификациях от подвесных топливных баков. Электродистанционная система автоматического управления (САУ), объединенная с бортовым компьютером, позволяет добиться большей маневренности при одновременном прощении некоторых ошибок в пилотировании. Дополнение бортового радара самолета оптико-локационной станцией (ОЛС) позволяет не спугнуть противника работой своей РЛС и подойти к нему на дистанцию пуска скрытно. Отдельно о системе нашлемного целеуказания. Эта примочка позволяет производить целеуказание ракетам простым поворотом головы пилота и удержанием линии визирования, т.е. сопровождения цели взглядом в пределах конуса 45є спереди. Т.е. увидел - победил. К слову, ничего подобного ОЛС или нашлемной системе ни Eagle, ни его "сослуживец" F-16 Fighting Falcon не имеют.

Для оповещения об облучении РЛС, а также о захвате самолета ими в сопровождение и пуске ракет на Су-27 установлена "Береза", своим разнохарактерным писком напоминающая радар-детекторы, которыми многие из автолюбителей пользуются на дорогах для успешного преодоления засад и заслонов ГАИ. Для сбивания с толку вражеских ракет самолет оснащен системой отстрела тепловых ловушек (на них реагируют ракеты с тепловыми головками) и дипольных отражателей (с радиолокационными). О проблемах на борту извещает "стюардесса" по "имени" РИТА – речевой информатор. Он мягким и нежным голосом порадует сообщением о пожаре двигателя или отказе САУ и даже присоветует вариант решения проблемы. Всережимная палочка-выручалочка – катапультируемое кресло К-36 – одна из наиболее продвинутых систем спасения. Работает даже на стоянке, о чем иногда забывают. Был случай, когда рукоятка катапультирования зацепилась за ручку управления, которая после запуска двигателей и выхода гидросистемы на рабочее давление – а, следовательно, и перевода всех рулей в нейтральное положение - пошла вперед и дернула-таки "за веревочку". В итоге - пилот отделался лишь изрядным испугом и синяками после принудительного парашютного прыжка. Мораль - не торопись запускать двигатель, пока не пристегнулся ремнями к "стулу". Большинство пилотов Су-27 отзывалось о машине чрезвычайно положительно, не скупясь на эпитеты. Лег-

■ Особенно эффектно нашлемник работает ночью

■ HUD позволяет не отвлекаться на приборы

кость и удобство в управлении, отличный обзор, относительная простота манипуляций с бортовыми системами и вооружением, – чем не достойный соперник Eagle'у и другим его собратьям из заокеанского зверинца (Fighting Falcon, Hornet, Tomcat).

Кстати, Су-27 и Eagle встретились нос к носу в США несколько лет назад. Правда, не в бою, а во время дружественно-демонстрационного визита наших самолетов в одно из "орлиных гнездышек" F-15. Учебно-показательное маневрирование показало, что за полтора – два разворота Су отрывался от висевшего у него на хвосте в начале маневрирования F-15 и на третий выходил ему в заднюю полусферу. И вот, Eagle Dynamics преподнесла подарок всем любителям полетать-пострелять, имеющим ПК, джойстик и представление об отличии форсажа от тангажа. Речь пойдет о Flanker.

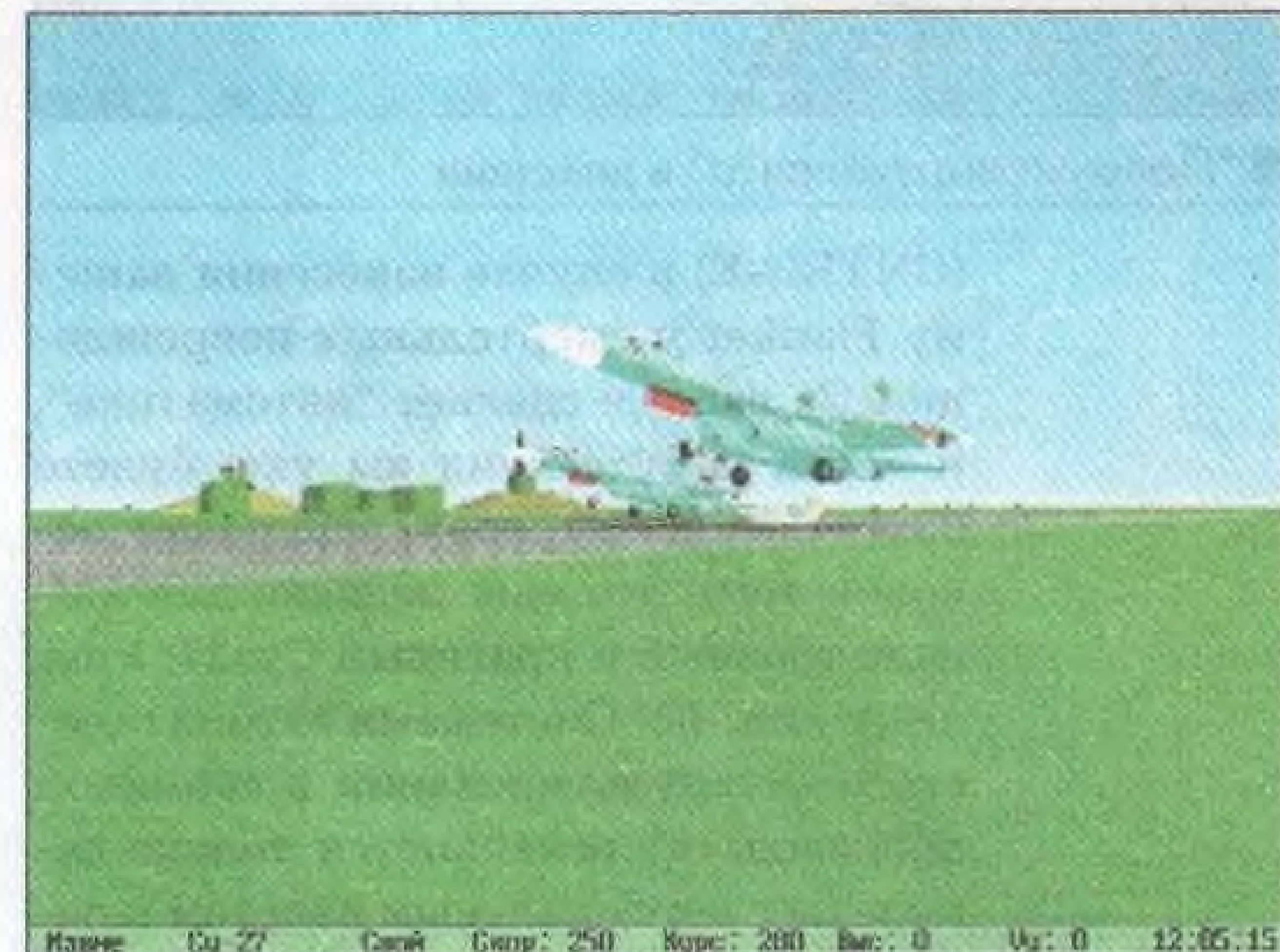
### Flanker 1.5 против Су-27

В целях увеличения налета часов и экономии драгоценного "наземного" времени новых Квочуров и Пугачевых, стерших "на нет" кнопки джойстиков и клавиатуры, здесь не будет переписываться история создания Flanker и обзор его предыдущих версий. Попробуем лишь прикинуть, насколько самый общедоступный и облетанный вариант, т.е. Flanker 1.5., заточенный под Windows, походит на образец.

■ Заставка Flanker 1.5

Итак, сперва в кабину. Интерьер выглядит красиво и почти достоверно, практически все приборы, лампы и т.п. на месте, хотя не без изрядной доли упрощения. Но именно эта простота и улучшает впечатление от "полетов". Обзор из кабины тоже неплохой, хотя дискретнее, чем хотелось бы. HUD, т.е. Head Up Display - прозрачный экран на уровне глаз пилота прямо над приборной доской - также на месте, хотя и выглядит опять же проще, чем настоящий. Кстати, именно это изобретение, отображающее всю необходимую информацию о параметрах полета, позволяет вести бой, не опуская взгляд на приборы.

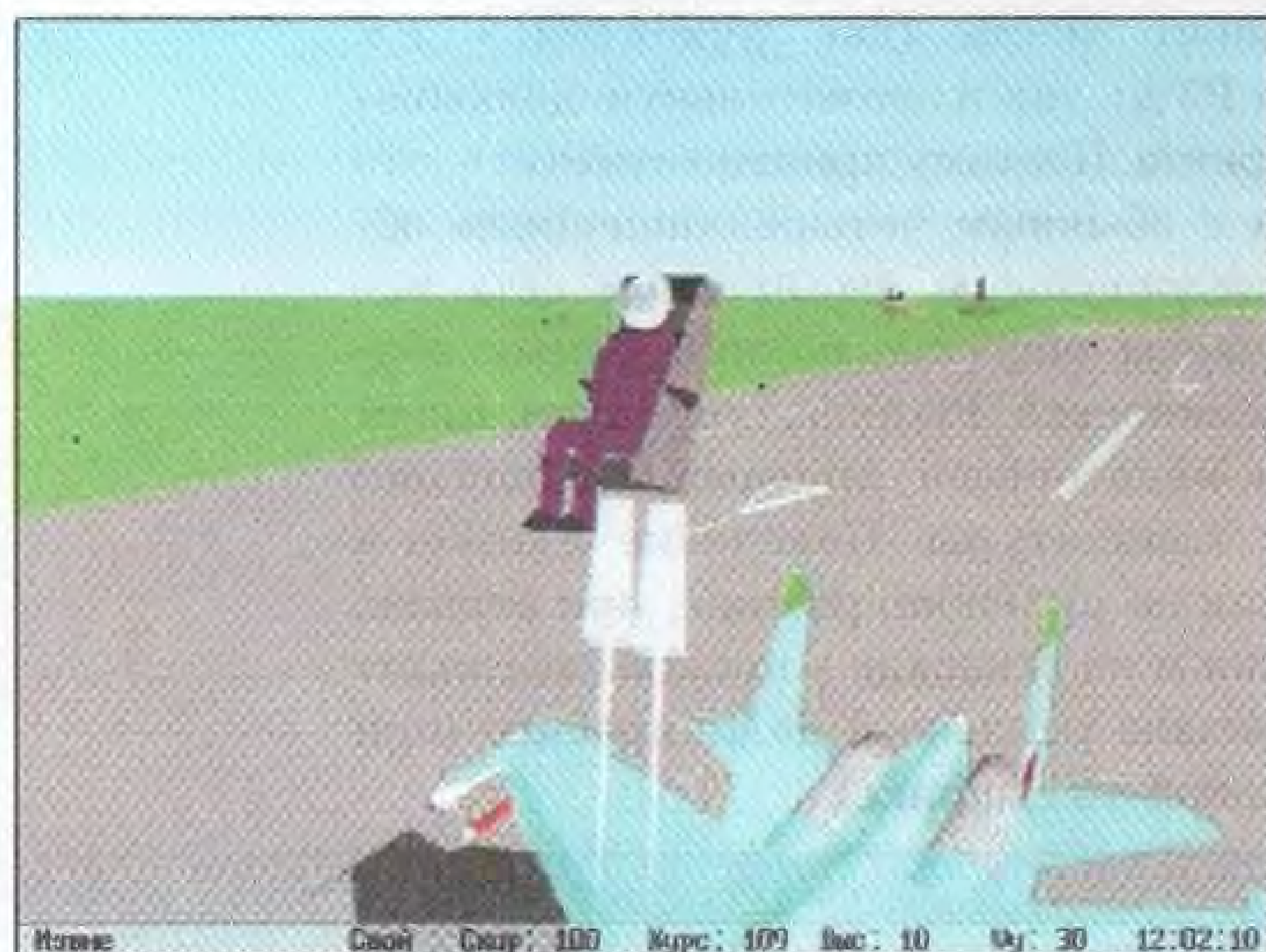
После нескольких "облетов" отмечаешь следующее: чрезвычайная чуткость управления, совсем не ожидаемая от большой и, на первый взгляд, инертной машины. По сравнению с динамикой реальной машины инертности у Flanker 1.5 все же маловато. Хотя опять же – это плюс, изрядно улучшающий впечатление от управляемости. Естественно, попытки управления "стрелками" вместо джойстика убеждают в бесплодности последних. Да это и правильно - на сегодняшний день большинство боевых самолетов имеют в качестве основного органа управления штуковины джойстикообразной формы под названием ручка управления (или РУ), а также рычаги управления двигателями (РУД). Из доступных игрокам "стержней радости" наилучшим вариантом может показаться Sidewinder Pro (не путать с одноименной ракетой), однако он поглощает как много места (две рукоятки - РУ и РУД), так и значительную долю бюджета. Поэтому приятно отметить, что и с обычным четырехкнопочным общедоступным джойстиком есть все шансы ощутить полную гамму возможностей Flanker, управляя газом и некоторыми другими функциями с клавиатуры. Поведение Flanker'а как на рулежке, разгоне, при отрыве, так и на глиссаде - посадке выглядит вполне реально и даже красиво (при такой-то графике).



■ Пара на посадке

То же самое можно сказать о пусках ракет и употреблении оружия воздух-земля. Сваливание в штопор - простой, плоский или перевернутый (то же самое, только вниз головой) - также очень похоже на правду. Приземление сложновато для новичков, поэтому им сразу рекомендуется выставить опцию "допускать жесткие посадки". Приятно, что разработчиками не была забыта и возможность руления по аэродромам и уничтожения посторонних предметов путем наезда. Это тоже вполне реалистично, хотя подчас и весьма огорчительно. Живучесть в положении "нормальная" вряд ли удовлетворит многих. Бах! Бах! - два попадания ракет с относительно легкой БЧ типа Р-73 или пара близких разрывов тяжелых Р-27 приводят к неминуемому покиданию сначала горящей, а потом и разваливающейся на куски машины. Но поверьте, даже такая версия сопротивляемости Су-27 повреждениям представляется слегка оптимистичной. Вспомним бронированный Су-25, который частенько падал в Афганистане даже после "ловли" Stinger'а, не говоря уже об упоминавшемся Sidewinder'е, после которого от "расчески" (неофициальная кличка Су-25 в войсках), пилотировавшейся господином Руцким, остался лишь кусок крыла, водруженный у въезда на одну из пакистанских авиабаз, да К-36, подарившее не только российской общественности немало увлекательных минут в последующие годы.

Кстати, о катапультировании: не стоит беспокоиться о необходимости дергать спасительную рукоятку



"Палочка-выручалочка" в действии

(CNTRL-E) в случае нанесения вашему Flanker'у смертельных повреждений. За вас все сделает "автоматика", и через пару секунд вы уже будете болтаться на стропах, наблюдая осколки того, что еще недавно напоминало грозный и красивый Су-27. Увы, не-ре-аль-но! Системами автоматического катапультирования в серийном производстве оснащаются только самолеты с вертикальным взлетом и посадкой – российские Як-38 и Як-141, а также все семейство английских и американских Harrier'ов. Дело в том, что их пилотам в случае отказа двигателя в момент висения над землей на принятие решения уделяется полторы-две секунды, так что это - единственный выход сохранить семьям кормильцев. Всем же остальным "прямовзлетающим" остается надеяться только на свою проворность и крепость рук, вытягивающих рукоятку предмета катапультируемой мебели. Так что наличие автоматической гарантии спасения вашего изрядно угловатого двойника – не более чем намерение авторов Flanker'а избежать возможных попыток суицида слишком впечатлительных и неудачливых летунов после десятка-другого обломов с хэппи-эндом на своем аэродроме. Если же после того, как в ваш Flanker попало что бы то ни было, вы еще не воспользовались замечательным, а главное, сверхнадежным средством виртуального спасения и продолжаете находиться в кабине, то знайте - примочка с милым именем РИТА вам ничего не скажет. Ее просто здесь нет. То ли ее забыли, то ли для нее не нашлось места. Что ж, остается только опускать взгляд и определять характер повреждений по сигнальным лампам аварийного табло.

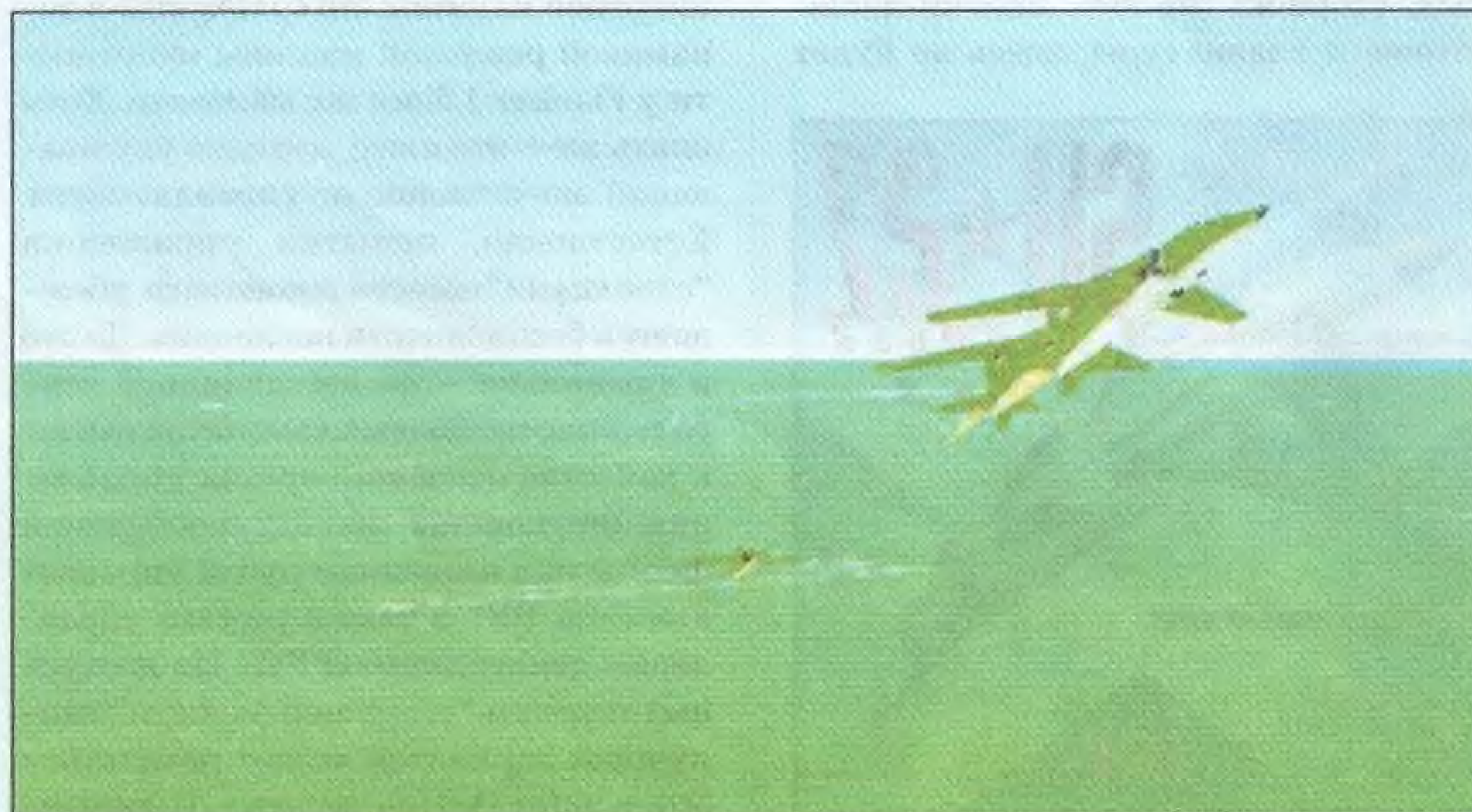
Кстати, скажу пару слов об имитации поведения самолета после полученных повреждений. При остановке одного двигателя возникает ощущение, что летишь не на Су-27, а на Ту-95 с выбитыми с одной стороны двигателями и незафлюгированными винтами, – разворачивающий момент не оставляет практических шансов на благополучное возвращение и удачную посадку. Здесь разработчики явно дали маху. На самом деле, двигатели Су-27 хоть и разнесены на расстояние чуть более метра, все равно не могут создать поодиночке непреодолимый разворачивающий момент. Отказ САУ сопровождается непредсказуемым и труднопарируемым вихлянием по всем трем каналам - крену, тангажу (угол наклона к горизонту) и рысканию. Возможно, так оно и есть, но дело в том, что на "живом" Су-27 поврежденная САУ легко отключается, и пилот может продолжать управлять самолетом, хотя и прилагая несколько больше усилий. И машина не лишается способности продолжать прямолинейный полет, хотя и теряет большую часть своих маневренных возможностей. Есть и откровенно несправедливые решения, – при столкновении с другими летающими объектами ваш Flanker неминуемо разваливается (как и бывает на самом деле), а вот тот счастливчик, в которого вы по неосторожности вогнали самолет, продолжает лететь, причем, как ни в чем не бывало. Более того, ваши оппоненты могут не только сталкиваться, но и пролетать друг через друга насквозь - мистика, да и только!

Огорчает отсутствие озвучки радиопереговоров, хотя бы в скудном ассортименте команд радиообмена со своим звеном. Заниматься критикой текстур рельефа, объектов и эффектов (взрывы, пожары, дым и т.п.) не имеет смысла, - не стоит забывать о древности этой версии. Однако стоит еще раз подчеркнуть, что "функциклирующие" объекты выглядят грамотно и вполне реально на уровне графики их воспроизведения. Режимы применения оружия отличаются хорошей проработкой и относительной простотой. Невзирая на то, что наличие управляемого оружия воздух-земля на Су-27 сомнительно. Но, повидимому, понимая, что без избыточного адреналина, вырабатываемого, например, во время прицеливания управляемой ракетой в обстреливающую тебя "Тунгуску" (наиболее популярный зенитный ракетно-артиллерийский комплекс), трудно получить полное удовлетворение от программного продукта, разработчики решили одарить Flanker 1.5 способностями большей части сильно расплодившегося семейства Су, созданных на базе Су-27 специально для искореживания наземных и надводных рукотворных объектов. Именно за это и хочется пожать их доблестные трудолюбивые руки, иначе игра получилась бы менее интересной. В частности, отмечаешь великолепную реализацию системы нашлемного целеуказания. По отзывам пилотов Су-27 она и выглядит так, и работает. В конце перебирания косточек Flanker'у 1.5 хотелось бы сказать одно –"Браво!", но возглас увяз где-то в утробе на пути наружу, уж слишком толстый слой пыли на этой версии. Все заждались Flanker 2.0. Но об этом чуть позже.

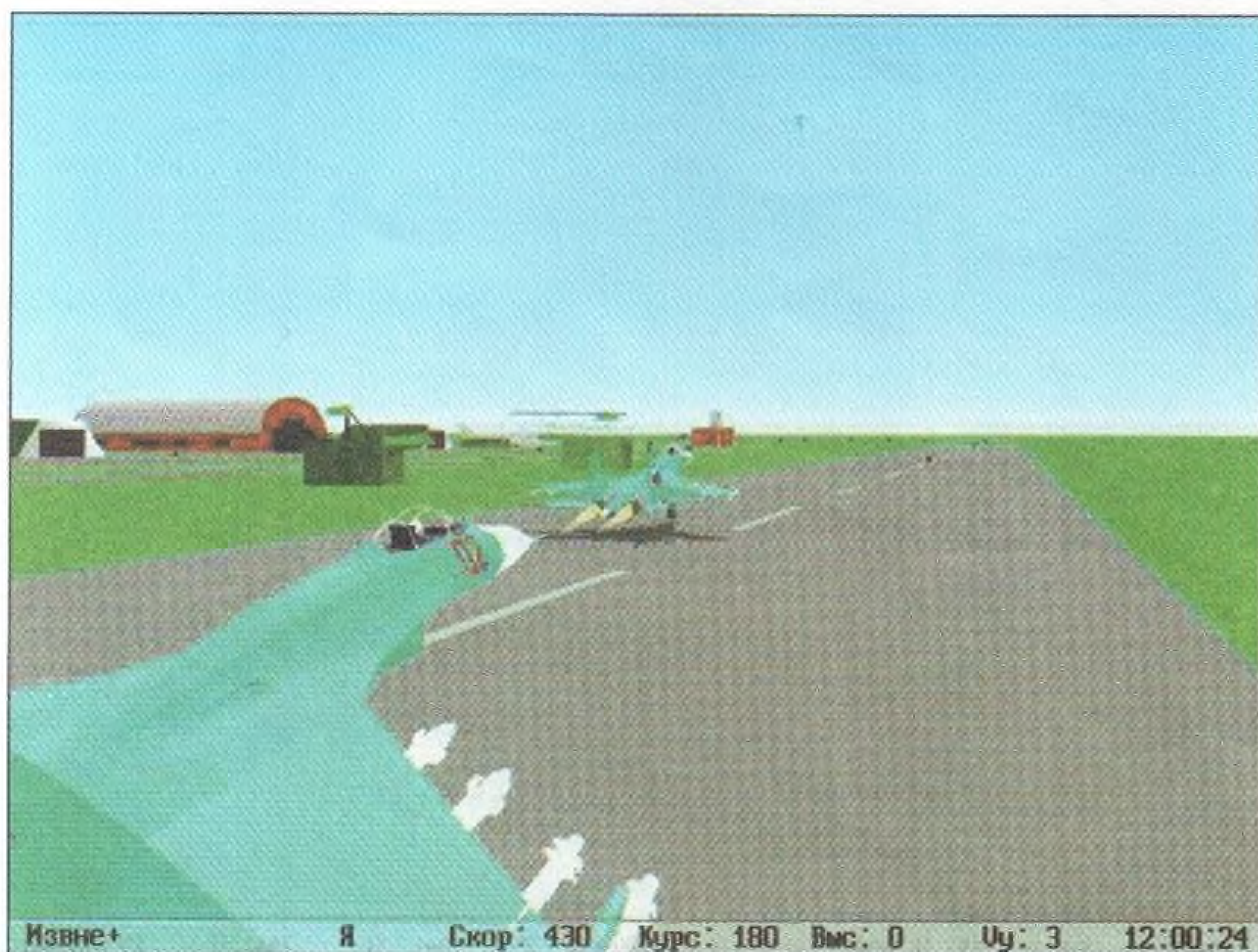
В следующем разделе статьи захотелось ударить автопробегом - тьфу, "авиаперелетом" - по наиболее интересным страницам летной биографии Ивана Ивановича Иванова (в украинском варианте - Иванюка), единственного псевдонима, олицетворяющего ваш героизм. Как сами понимаете, ни имени/позывного, ни личного дела в файле с грифом "Секретно", ни роста по службе, ни, тем более, наград во Flanker 1.5 вам не светит. Так же, как и впечатляющего разбора полетов с виртуальным Батей, сыплющим смачные эпитеты на великом и могучем...

### В бой идут не только одни старики

Можно и молодым, но в этом случае трудно обойтись без режима "допускать жесткие посадки" и "высокой" живучести. Тем, кто предпочитает гашетку размышлениям об улучшении позиции для сего увлекательнейшего процесса, стоит использовать опцию "позволяет полет после катастрофы". Хотя именно этот вариант и превращает один из наиболее реальных симуляторов в игру для подраста-



Миг-27 проходят сквозь друг друга



■ Сектор газа до отказа - и вперед!

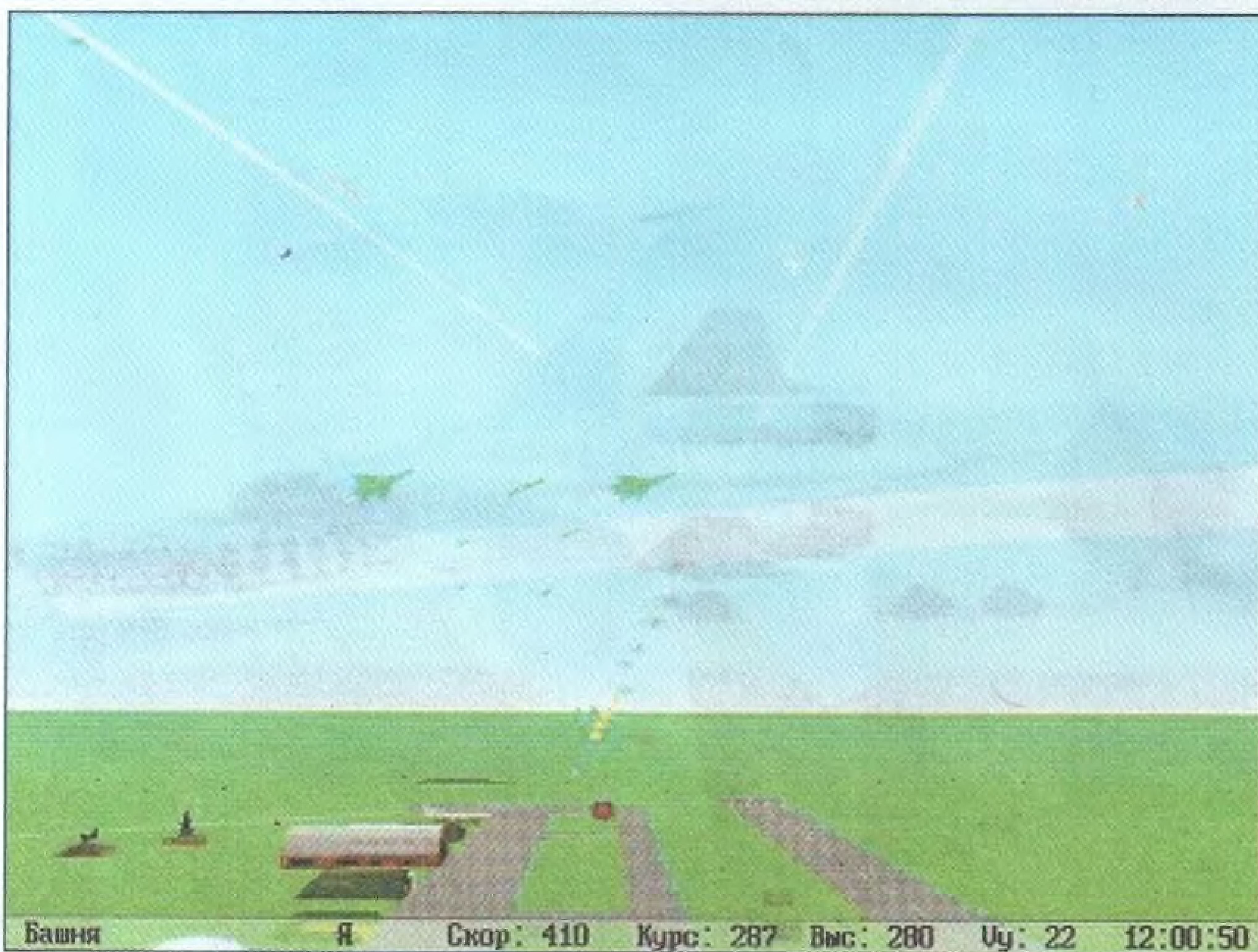
ющего поколения. Выбор сторон, за которые можно сразиться, невелик: Россия, Украина, Турция и США. Хотя надо сказать, российская авиатехника с опознавательными знаками ВВС США или Турции выглядит комично. Можно также попробовать свои силы на стороне Неизвестных и вообразить себя чем-то средним между капитаном Немо и Неизвестным солдатом, – тут уж давай волю воображению. Хотя все равно дальше Крыма лететь некуда, – ландшафт континента вокруг полуострова начинает напоминать пустой бильярдный стол – такой же ровный, зеленый и скучный. Но и на Крымском "пятачке" есть, где развернуться. Для примера - миссия, предложенная одним из матерых "фланкеристов" Интернета.

Представьте себе аэропорт Симферополь, над которым четверками, в плотном строю и на малой высоте проходят: Ту-95, Ту-142, Ту-22М3, Ил-76, А-50, Су-24, Су-25, Су-27, Миг-23, Миг-27, Миг-29, Миг-31, F-15 и F-16 с опознавательными знаками Украины! Правда, без подвесного вооружения - повезло! Задача пилотируемого Су-27 и трех его асов-соратников от AI ВВС России – попробовать их свапнуть, используя полный боекомплект (6 x Р-27 + 4 x Р-73 + 150 снарядов на ствол). Ну, взлетаешь, разворачиваешься, - и что тут начинается!

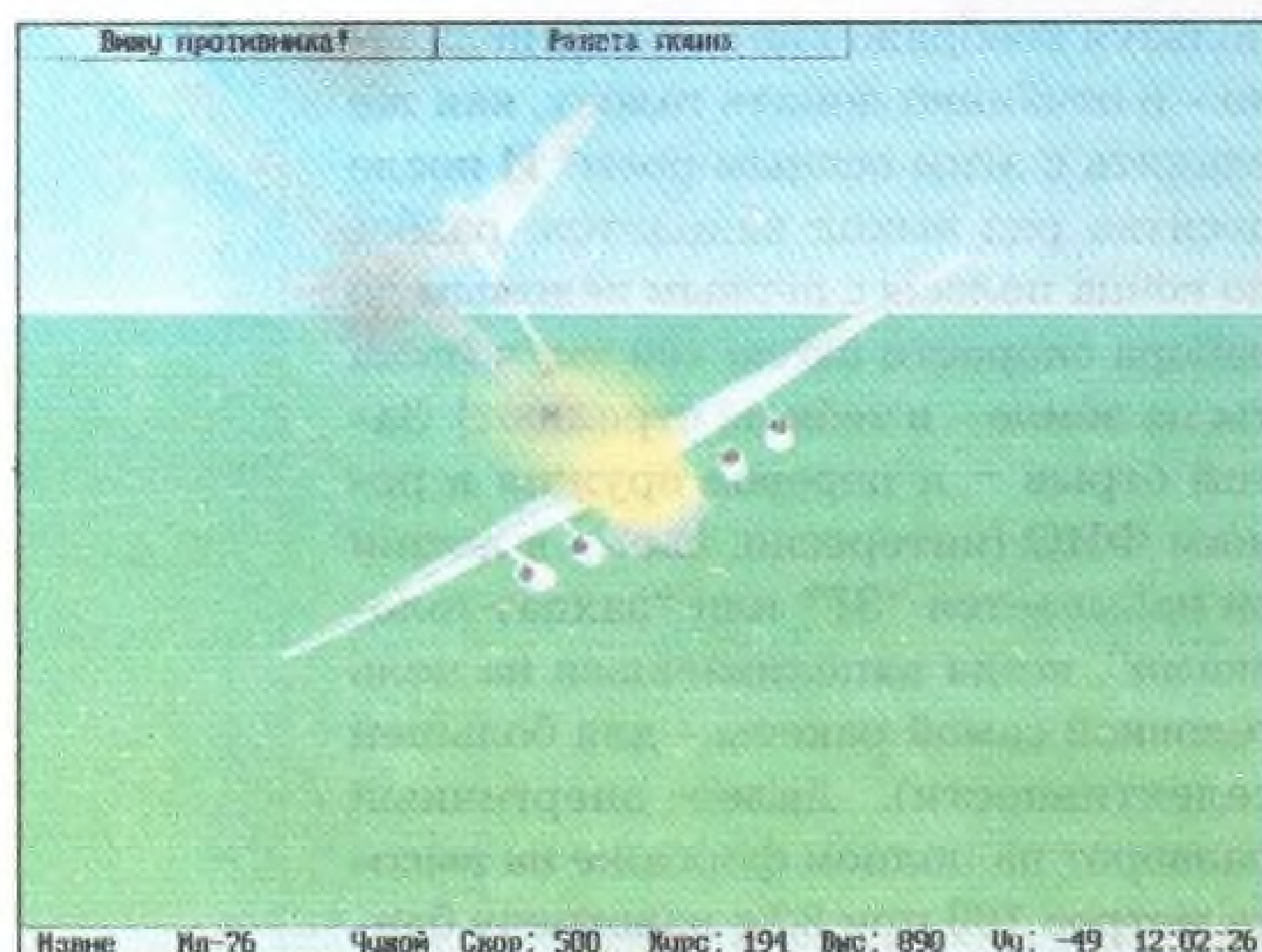
Особенно весело эта карусель смотрится со стороны, когда в воздухе в ограниченном пространстве вертится 6 десятков машин, которые отстреливаются ловушками и поливают изо всех стволов! В общем, приходится регулярно катапультироваться, возвращаться пешком на свой аэродром (используя воображение) - благо недалеко - и отчаянно ломать голову, как же сладить с этим осиным роем? И после десятка раз выход находится: разбег до конца полосы с первым ведомым до набора скорости около 400 км/ч (пока ты на земле - в тебя не стреляют). Затем отрыв – и перевод оружия в режим ФИО (интересно, чье? - в жизни он называется "ЗГ" или "захват головками", когда нацеливаешься на цель головкой самой ракеты - для большей селективности). Далее энергичный разворот на полном форсаже на высоте метров 100 при 8,5g навстречу бандитам и – четыре пуска Р-73 на встречных курсах с интервалом в секунду. Боковым зрением отмечаешь, как в землю втыкаются F-16, Су-27, Миг-31 и Миг-29 с "жовто-блакитными прапорами" на килях.

Теперь - военная хитрость: не выключая форсаж, включаешь пилотажные трассеры для привлечения внимания и в пологом наборе высоты разгоняешься до 1400 км/ч, уходя от разозлившихся Прокопенков. Вся орда их истребителей летит на тебя как мухи на мед, и ты ждешь, пока запиликает "Береза", т.е. тебя возьмут в захват их бортовые РЛС. В этот момент взлетает вторая пара ведомых твоего звена, и тут ты даешь им всем команду: ребята, почистите-ка мой хвост! И вот тут начинается кино! Ты летишь с М1,3, сверкая трассерами, за тобой - штук 25 разномастных истребителей ВВС Украины в тщетной попытке догнать и подойти на расстояние эффективной пушечной стрельбы, но через минуту-другую, глядя в зеркало заднего вида, замечаешь, как они начинают друг за дружкой дымить, разваливаться и втыкаться в землю... Всем трем ведомым в этот момент они показывают свои хвосты – идеальный ракурс! Стреляй, не хочу! Кстати, пилоты AI, увлекаясь преследованием, довольно неохотно уворачиваются от пущенных в них ракет и начинают "чесаться", только когда подходишь к ним на расстояние артиллерийского огня. По мере прохождения маршрута Симферополь - Саки - Севастополь хвост очищается от мелкого летающего хулиганья, и тут наступает время заняться бомбовозами и другими подобного рода "слонами". Слегка похоже на избиение огрызающихся из хвостовых пушечных установок младенцев, зато сколько удовлетворения! Они кружат над Севастополем, пытаясь зайти на посадку, а ты со своими бравыми wingman'ми довершаешь черное дело, приговаривая – дома, дома надо устраивать авиашоу, а не над авиабазами противника!

Результат: Севастополь истыкан воронками, как после хорошей бомбежки, а ты с "ребятами" тихонечко на остатках керосина ковыляешь домой, подсчитывая в уме: командный счет



■ Кутерьма в воздухе над Симферополем



■ Еще один долетался! Последнее пике украинского А-50

■ Ту-22М3 на сверхзвуке

53:0 (некоторым особенно проворным счастливчикам все-таки удалось сесть). Для любителей острых ощущений предлагаю следующие развлечения, для создания которых придется использовать Редактор Миссий, к слову сказать, реализованный очень неплохо: взлет по рулежке при условии полностью разбомбленной ВПП. Этот трюк был обкатан еще во время вьетнамской войны, и достаточно успешно.

Перехват четверки Ту-22М3, подходящих на высоте 10000 м со скоростью М1,5 на встречных курсах и намеревающихся полностью исковырять бомбами ваш запасной и, предположим, единственный оставшийся аэродром. Вокруг остальных есть смысл понатыкать неприятельских "Шилок" и "Тунгусок", дабы избавиться от искушения сесть где-нибудь еще в случае невыполнения воображаемого приказа.

Если и эти варианты не восполнили дефицит адреналина в вашем измученном виртуальными перегрузками организме, можно посоветовать следующее.

Попробуйте в одиночку перехватить весь выпущенный четверкой Ту-95 боекомплект по вашему опять же единственному аэродрому. Боекомплект состоит из 16 крылатых ракет Х-55, и несложная арифметика показывает, что минимум 6 ракет вам придется расстрелять из пушки. Не забудьте при этом выбрать темное время суток и горный ландшафт по маршруту следования ракет к вам домой. Если добьетесь успеха, а также позволяет возраст и здоровье, - пробуйте свои шансы и поступайте в летное училище! Доблестные российские ВВС наверняка нуждаются в будущих асах с высоким IQ и имеющих представление о тактике современного воздушного боя не понаслышке.

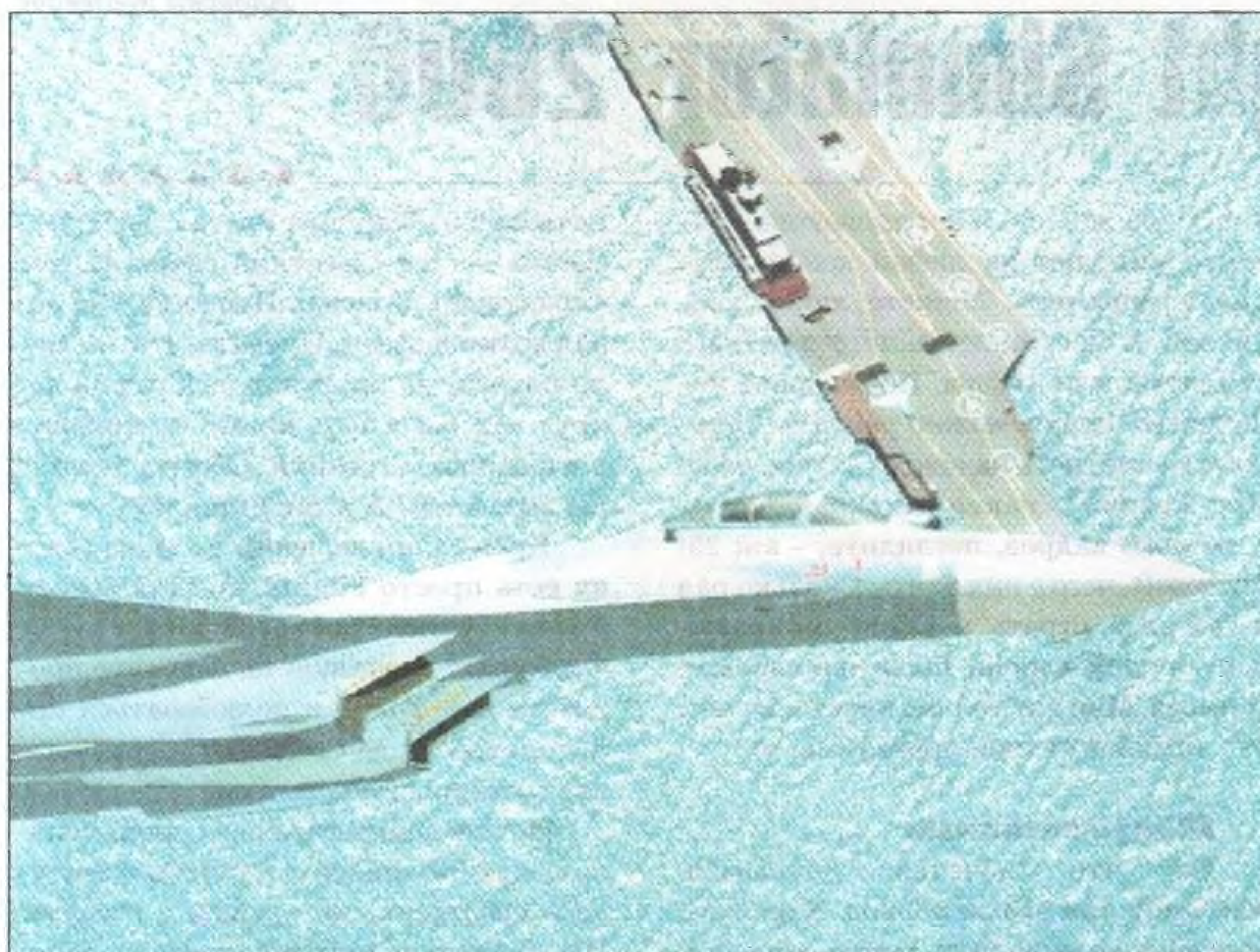
Но если и этого вам мало, попробуйте в одиночку взлететь в Керчи и грохнуть подряд три непроходимых, т.е. непролетаемых зенитных комплекса С-300, соответственно размещенных в Кировском, Симферополе и Раздольном. Если у вас получится, – советую поделиться своим секретом с командованием Академии ПВО России.

Но даже если вас не захотят внимательно выслушать суровые дяденьки с большими звездами на красивых таких погонах, не отчаивайтесь. Весь накопленный полетами во Flanker1.5 боевой опыт пригодится при переучивании с этого превосходного, но все же симулятора на домашний боевой тренажер под обозначением Flanker 2.0. Другого определения для этого изощрения на ум что-то не приходит.

■ С300 обстреливает сразу несколько целей

■ Взлет по рулежке с аэродрома Керчь. Справа - разбомбленная ВПП

■ Flanker 2.0 - отличия в графике весьма заметны

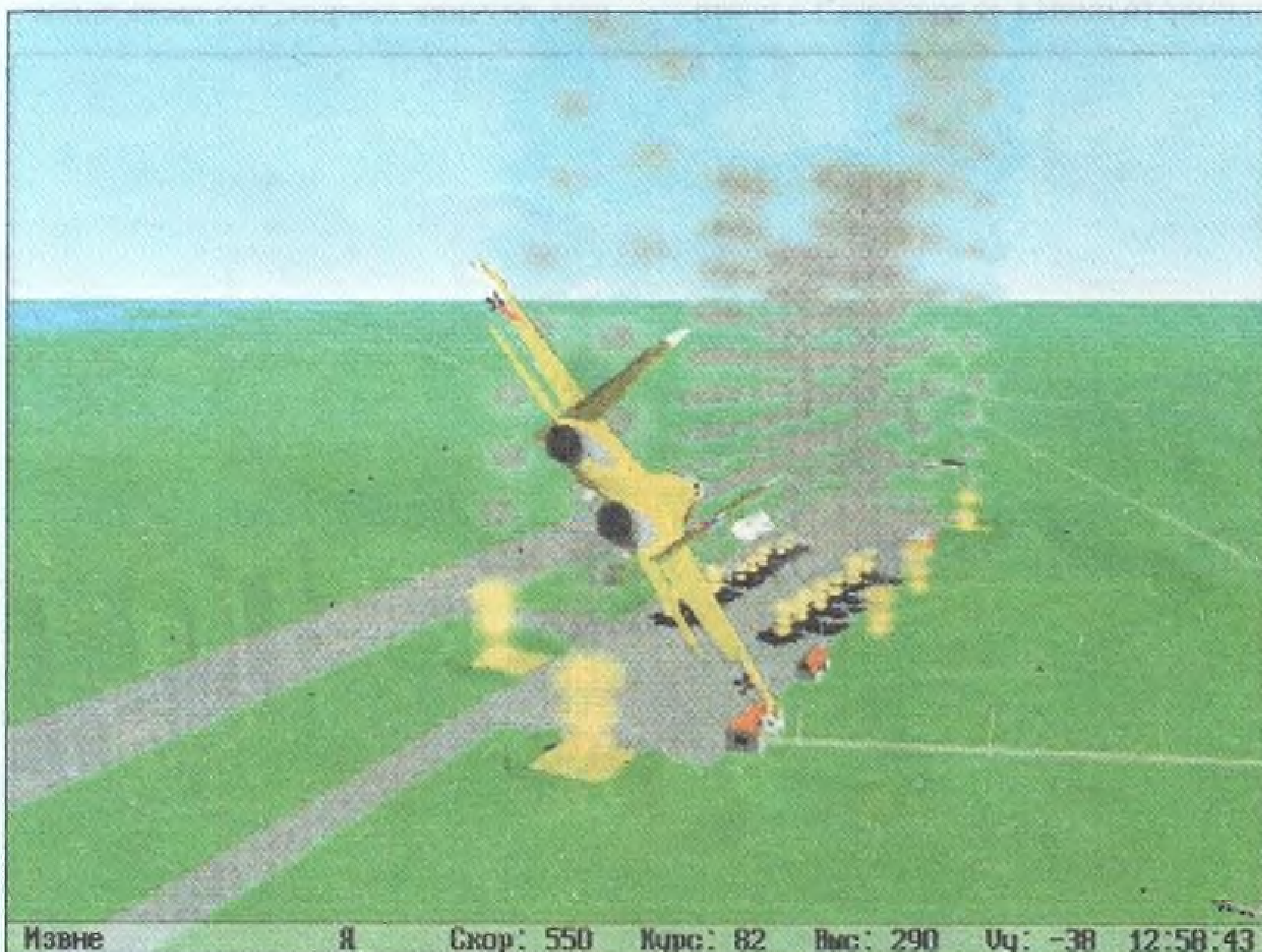


■ Су-33 над "Адмиралом Кузнецовым"

**Flanker 2.0. Пристегнуть ремни**

Именно такое впечатление возникает от этой долгожданной с 1997 года версии всеми любимого Flanker'a, судя по демо-трекам, скриншотам и отрывочным публикациям. Видимо, первое, что вы ощутите, установив и опробовав Flanker 2.0, - это недоумение: почему авторы не позаботились о приведении вашего стула в движение, соответствующее пространственному положению пилотируемого Вами Су-27 или Су-33, а также, возможно, огорчит отсутствие вибрации рабочего места при стрельбе из пушки. Остальные же, в основном - зрительно-слуховые ощущения, вряд ли будут сильно отличаться от тех, что испытывают пилоты реальных боевых машин. Судя по скриншотам, текстура рельефа, застройки и модели техники оставят о себе самые хорошие впечатления. Но давайте-ка повременим с дифирамбами до официального релиза, который, кстати, уже обещался несколько раз.

Изрядно обогатился парк летающей и водоплавающей техники, в Черном море появились "Адмирал Кузнецов", Carl Vinson, а у любителей высшего пилотажа с садистскими наклонностями - возможность по очереди запалить все восемь двигателей B-52 или поглумиться над воображаемыми наземными зеваками, проходя на малой высоте звуковой барьер. И в вооружении, кажется, навели порядок - Су-27 остался Истребителем, без отягощенности возможностями "воздух-земля". Последние же переложили на Су-33, который "тащит" все, вплоть до кошмара авианосцев - тяжелой ракеты Х-41 Москит.




■ То, что осталось от аэродрома Раздольное

Если у вас запищит сигнализатор остатка топлива, то вам следует развернуться в направлении ближайшего "своего" аэродрома, выставить тягу в самый экономичный режим (естественно, если вас никто не преследует) и катапультироваться с громким воплем "Мэйдэй!!!" после осушения баков, если до базы вы все же не дотянете. Дело в том, что летающего танкера Ил-78 или даже, на худой топливоприемник, какого-нибудь дружественного КС-10, готового поделиться столь необходимым ГСМ, вам здесь не предоставят - хоть закричись! Видимо, нехватка керосина – бич не только некоторых коммерческих авиакомпаний... Также не следует расстраиваться и надрывать глотку мэйдэем, если за вами не прилетит спасательный вертолет, и никто не протянет оттуда крепкую руку. Неужели, то же самое - проблемы с мат. частью или керосином? К сожалению, пока неясно, порадуют ли разработчики реализацией радиообмена на великом и могучем, или опять мы будем наблюдать лишь лаконичные титры в верхней части экрана. Что ж, без воображения, видимо, не обойтись и на этот раз – придется "пересесть" на другой, не разбитый пока Су и вперед - за Родину! Одно пока еще загадка - сколько же еще Хорнетам, Фалконам и просто летающей братии безо всяких приводящих в благоговейный восторг и восхищение позывных придется неимоверным усилием воли укрощать свои пищеварительные железы при появлении названия "Flanker 2.0" на страницах прессы или на обложках ворованных демо-версий? Вот и сейчас самое время пойти съесть что-нибудь, чтоб не давиться слюной. А потом снова - за старый добрый Flanker 1.5, – ведь тоскуют руки по штурвалу-то, а душа - по зрелищу пары десятков вражеских стервятников, смирно чадящих на изувеченном НУРСами неприятельском аэродроме.

**P.S.**

По последним данным, поступившим с западного фронта (*www.flanker2.com*), Flanker 2.0 уже релизнулся и пошел в атаку на умы и сердца компьютерных авиафанов. Пока там, за бугром. Так что нашим пора проверить ремни на стульях (настоятельно рекомендую - не свалиться бы на пол после изнурительных бессонных ночей, досыпая короткие предутренние часы, не отпустив джойстика судорожно сведенной рукой и иногда вскрикивая "SAM 5'oclock!.. Break left!.. Eject!!!"), а заодно и предупредить домашних о продолжительном отсутствии в связи с командировкой в Крым для изучения боевого потенциала Су-33 и летной выучки экипажей F-14, A-10 и многого другого. Good Luck!

Алексей Медведев

# Microsoft Flight Simulator 2000

| | |
|---|---|
| Жанр | Авиасимулятор |
| Издатель | Microsoft |
| Разработчик | BG & Microsoft |
| Требуется | P-166, 32 Mb RAM, Joystick |
| Рекомендуется | Cray |
| Multiplayer | Null modem, modem, LAN, Internet |

### Microsoft never dies

Если прошлая осень запомнилась мне обилием авиационных симуляторов второй мировой войны, то эта, видимо, отпечатается исключительно симами general aviation. Fly, Flight Unlimited III и вот, наконец, для кого-то долгожданный, Microsoft Flight Simulator 2000. Как сотая серия опостылевшего мыльного сериала, Microsoft Flight Simulator 2000 безумно похож на Microsoft Flight Simulator 98, который в свою очередь был похож на предыдущий MSFS. И вот так уже целых 17 лет! Дорога, по которой идет развитие Flight Simulator'а, пряма как стрела. Выше, дальше, больше... Экспансия продолжается, да что там, она вечна! И если в первых версиях этого продукта можно было разобраться за один вечер, то нынешняя версия потребует такого количества пива... Нет, пожалуй, я лучше не буду, здоровье дороже! Не стоит, право, воспринимать эти слова слишком буквально. Если вы хотите просто полетать на самолете, не забивая себе голову GPS-ами и тому подобной белибердой, флаг вам в руки! Пара нажатий на кнопки – и вы в полете. Если вас, конечно, устроит то количество fps, которое вы будете лицезреть. А чего еще стоило ожидать от Microsoft?

### Графика?

Можно было бы написать талантливо – "Красиво!" – и на этом успокоиться. Как ни странно, но действительно впечатляет. Правда Flight Unlimited III все же покрасивше будет – спорный момент, я знаю. Но одна общая черта у них все же есть. Они одинаково трагично умирают на любой конфигурации компьютера. Можете лично убедиться в бессилии вашего третьего пентиума или атлона. Нормальное количество кадров можно увидеть, только если смотреть на ясное голубое небо! Как красиво, какая сложная сцена, а сколько кадров, поглядите, - аж 25! Microsoft, чего с них взять. Сколько раз я пытался играть в Flight Simulator, и в каждой версии были одинаковые тормоза. Мне вот только неясно, на чем они там пишут свои программы то?

### Монументализм

За что хочется похвалить Microsoft, так это за подход. Хорошего человека должно быть много, хорошей игры – тем более. Краткие тезисы осенней Microsoft-революции: Full Installation – свыше Gb, более 20,000 аэропортов по всему миру! Flight Simulator 2000 содержит ВСЕ гражданские аэродромы! Мать честная, они не устали их набивать ;) ? Подробнейший справочник, который мне, кстати, понравился. Реальные летчики, по крайней мере, их голоса, во время тренировок обучают навыкам пилотажа и навигации. Текущие данные о погоде можно скачивать из Интернет. MSFS SDK, наконец! Многотонный груз разработок для предыдущих серий Flight Simulator'а – кокпиты, аэродромы, террейны. Вот это размах! А где ж игра то?

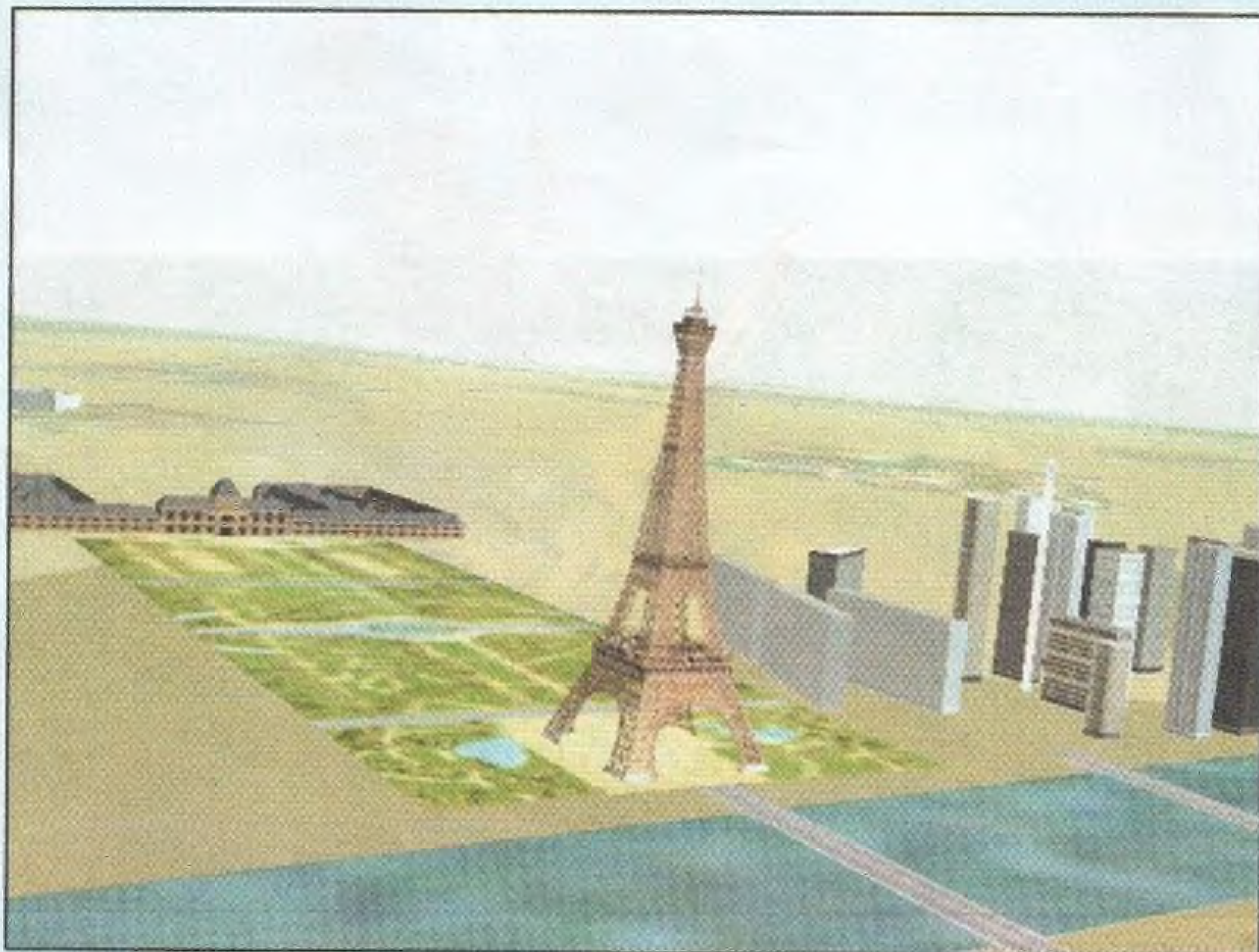
С некоторой натяжкой игрой можно назвать adventures, представляющие собой то же самое, что и challenges в Flight Unlimited III. Есть некоторое задание, которое надо выполнить. Например (я пищал от восторга!) – повторить подвиг Мартина Руста – посадить Cessna на Васильевский спуск. И, что характерно, Красная Площадь – красная до безобразия. Плевать, что она мало похожа на оригинал, а Москвы вокруг как бы и нет, кроме нескольких непонятных строений. Обидно одно – где мавзолей? А я так старался...

Кроме приключений на свою голову есть просто Flights. То есть совсем просто. Хотите посмотреть на статую Свободы, – пожалуйста. А хотите пролететь над Токио и полюбоваться архитектурой – да сколько угодно. Главное вовремя остановиться!

Не поверив россказням профессиональных PR-щиков, я решил все пощупать собственными руками и глазами. Про аэродромы скажу честно – врут. Из аэродромов в Москве были обнаружены только Домодедово, Шереметьево и Внуково. Маловато будет. Зато вот с погодой не надули. Чертовски интересно было, сработает или нет. За окнами был вечер и дождь. Загрузка метеоданных заняла около минуты, и, блин, все точно! Низкая облачность, дождь. Шаманы! А вот в Берне очень даже приятная погода. Ну, эту Москву, лучше над Швейцарией полетаю.

### Что же делать?

В статье про Microsoft Flight Simulator положено рассказывать какие отличные кокпиты разрабатываются гейм-девелоперами, в отличие от, скажем, самодельных опусов. Ну что же, не буду нарушать традицию. Молодцы мелко-мягкие, не зря зеленые бумажки с портретами не наших президентов получают. Грамотно сработано. Красиво, функционально, настоящие летчики говорят, что даже совпа-



дает размещение. Подводишь курсор мыши к неизвестному прибору – и тут же подсказка возникает, выполненная до боли знакомыми шрифтом (Sans Serif, отвечаю) и цветами – желто-черными, естественно. Да, кстати, кокпиты были нарисованы исходя из разрешения 1280x1024. Но только вот какой компьютер нужен для такого разрешения пока не ясно.

Модели самолетов тоже не отстают по тщательности проработки. Впечатляет, однако. Несколько городов удостоены чести быть воспроизведенными в полной красе, т.е. с домами, мостами, церквями, Эйфелевыми башнями, колокольнями, автомобилями, сараями и т.д. Москва, к сожалению, ограничивается только Красной (зато очень!) площадью и еще парой нелепых сооружений. Родного Чкаловского аэродрома я не нашел, и догадываюсь почему – Большой брат еще силен!

А теперь о самом дорогом для сердца любителей авиасимуляторов. О, самолетах, конечно.

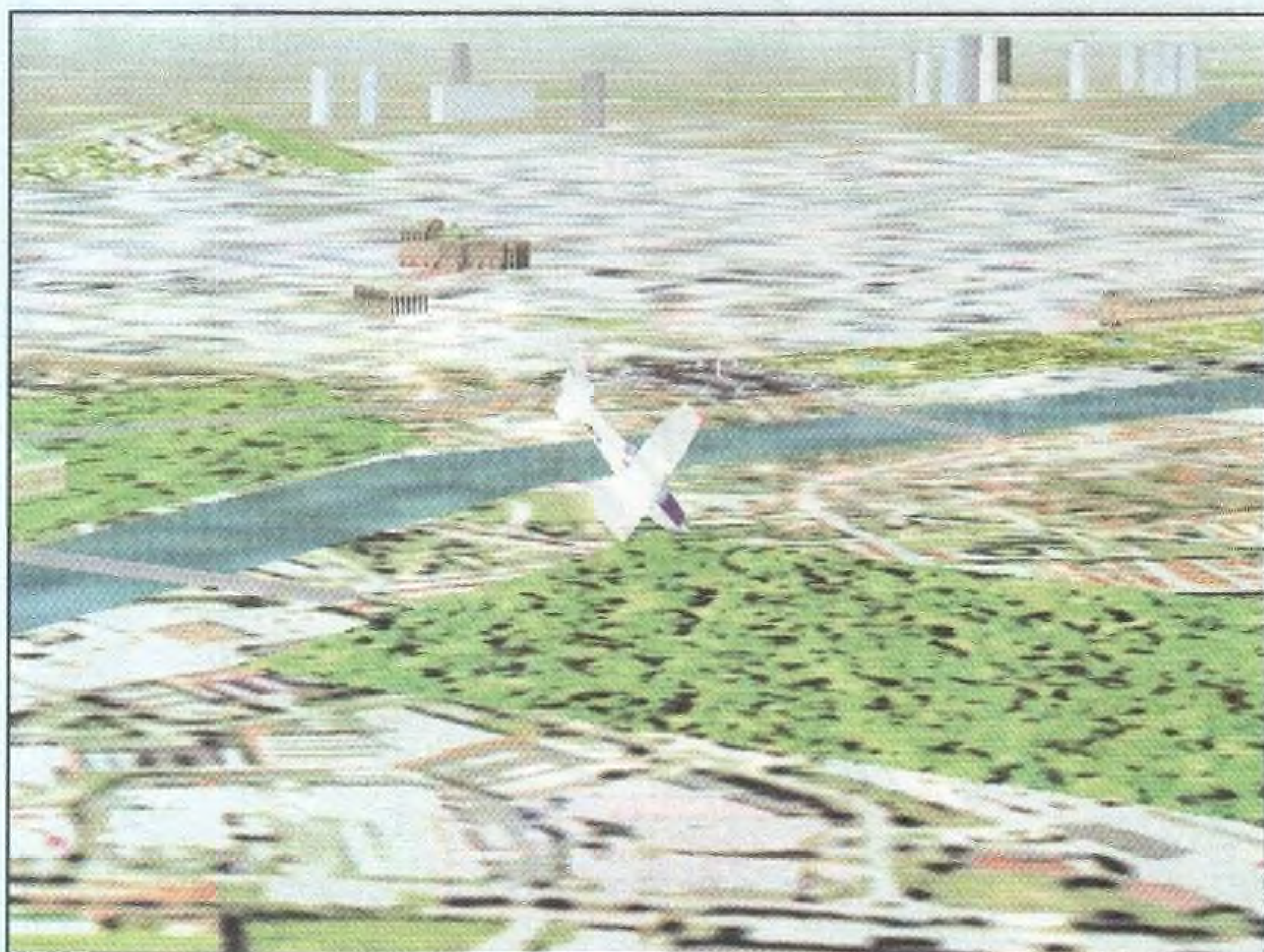
*Sopwith Camel* - не тот, который из одноименной игры, но очень похож. Основное отличие – не умеет также лихо выделывать иммельманы и сбрасывать на себя же бомбы. Один из самых мощных самолетов первой мировой войны. В настоящее время используется для аэробатики. Хотите попробовать?

*Sweizer 2-32 SailPlane* - единственный в игре планер. Простой как три копейки.

*Cessna Skyline 182RG* - всем известный ненашенский "кукурузник". Интересна эта модификация наличием убирающихся шасси.

*Cessna Skyline 182S* - аналогичен предыдущему, за исключением присутствия инжекторного двигателя и неубирающимися шасси.

*Extra 300S* - спортивный самолет, который можно сравнить с ярко-красным Феррари. Может выдерживать перегрузки +\- 10G!



*Mooney Bravo* - обычный представитель general aviation.

*Beech King Air 350* - обычный корпоративный самолет.

*Learjet 45* - уже не Beech King Air 350, но еще не Boeing 737.

*Boeing 737-400* - нужны комментарии? Ломовая лошадь многих авиакомпаний мира.

*Boeing 777-300* - самолет будущего, на котором можно летать уже сегодня: полностью электронная система управления, дисплеи на LCD...

*Concorde* - первый и единственный (почти, конечно, но Ту-144 толком не летал) сверхзвуковой пассажирский самолет.

*Bell 206B JetRanger III Helicopter* - единственный затесавшийся геликоптер.

Ну и конечно, все использовавшиеся в Flight Simulator 98 самолеты с помощью конвертера можно перенести в Microsoft Flight Simulator 2000.

**Десерт**

Существует две версии Microsoft Flight Simulator 2000: Standart и Professional. Понятно, что перед российскими геймерами не встает проблемы, какую из них покупать (естественно, профи, мы ж не ламеры!). Да и различия ощутимы. В профессиональной версии добавлены два самолета (Mooney Bravo и Raytheon King Air 350 (Beechcraft)), шесть детальных городов (террейны и объекты): Бостон, Вашингтон, Сиэттл, Берлин, Токио и Рим; два детальных кокпита и куча редакторов, назначение которых мне, признаться, не понятно. Еще вопросы есть?

Если честно, то я не видел смысла очень тщательно описывать эту игру (а это игра?). Почему? Ну, наверное, потому что с этой версией Flight Simulator еще больше приблизился к тренажеру, то есть, как я понимаю, отдалился от обычных игроков. Те, кто, играл в предыдущие версии, уже наверняка потратили свои денежки, и сейчас их невозможно отлепить от дисплеев. В общем, я бы не стал советовать эту игру начинающим из-за ее сложности и тормознутости. Пилотам же со стажем стоит обратить внимание, так как только в ней можно почувствовать себя воздушным шоферам и прочувствовать все тяготы и лишения.

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | 7/10 |
| Графика | 9/10 |
| Звук и музыка | 8/10 |
| Реализм | 9/10 |

**Рейтинг 8.0**

Время освоения: бесконечно
Сложность: настраивается
Знание английского: желательно

*Петр Старков aka At Let*

# Битва гигантов: Madden 2000 vs. NHL Fever 2000

| | |
|---|---|
| **Жанр** | Спортивный симулятор |
| **Издатель** | EA Sports |
| **Разработчик** | EA Sports |
| **Требуется** | P-166, 32 Mb RAM |
| **Рекомендуется** | P-200, 32 Mb RAM, 3D |
| **Multiplayer** | Сеть, модем |

| | |
|---|---|
| **Жанр** | Спортивный симулятор |
| **Издатель** | Microsoft |
| **Разработчик** | Microsoft |
| **Требуется** | P-166, 32 Mb RAM |
| **Рекомендуется** | P-200, 32 Mb RAM, 3D уск. |
| **Multiplayer** | Сеть, модем |

Секс, музыка и спорт – именно так формулировал кредо своих телевизионных каналов и прочих средств масс-медиа небезызвестный Ларри Флинт. Сей чудодейственный рецепт успеха продукции массового потребления применяется в различных областях, не исключая, конечно, интересующий нас жанр компьютерных игр. Вряд ли кто-нибудь видел игру, в которой так или иначе не присутствуют некоторые из вышеперечисленных составляющих. Встречаются и экземпляры, состоящие из подобных ингредиентов на все сто процентов. За то, чтобы присутствовать (желательно единолично) на рынке таких игр, борьба ведется не на жизнь, а на смерть, ведь обладание "эксклюзивом" в подобном жанре приносит очевидные барыши. Очень несложно проследить данную тенденцию на примере спортивных симуляторов.

Наверное, не найдется ни одного человека, хоть раз садившегося за спортивную игру и не знающего фирму EA Sports. Бесспорно, спортивный раздел Electronic Arts оставил всех соперников далеко позади. Нет, конечно, есть приличные продукты и у других фирм, но, ожидая выхода свежего спортивного проекта, мы смотрим только на EA. Однако природа не терпит пустоты, если позади лидера образовался вакуум, то его обязательно должно восполнить. И в последнее время наметился явный преследователь, по потенциалу своему, скорее всего, даже превосходящий. Речь идет о знаменитой Microsoft. Уже второй год подряд гигант, управляемый знаменитым изобретателем окошек, наносит точечные удары по позициям противника. Стоит EA на секунду зазеваться, притормозить свой конвейер хитов, как на прилавках закрепляется детище соперника. И если раньше, купив произведение Microsoft в этом жанре, потребитель лишь разочарованно морщился, то с течением времени команда набила руку и предлагает все более конкурентоспособные продукты. В одном из предыдущих номеров у нас была возможность оценить две игры от Microsoft. Надо заметить, что и бейсбол, и баскетбол получили вполне приличные оценки – игры, на самом деле, очень неплохие. Тем любопытней посмотреть одновременно два свежих релиза с произведениями конкурентов, посвященных одной игре. Тем более, что американский футбол – вид спорта, мало изученный в России. Ко всему прочему, бытует мнение, что EA Sports тратит все силы во всемирно популярных соккере, хоккее и баскетболе, а в более направленном на американцев футболе может и уступить. Короче, "NFL Fever 2000" от Microsoft против "Madden 2000" от EA Sports, гонг...

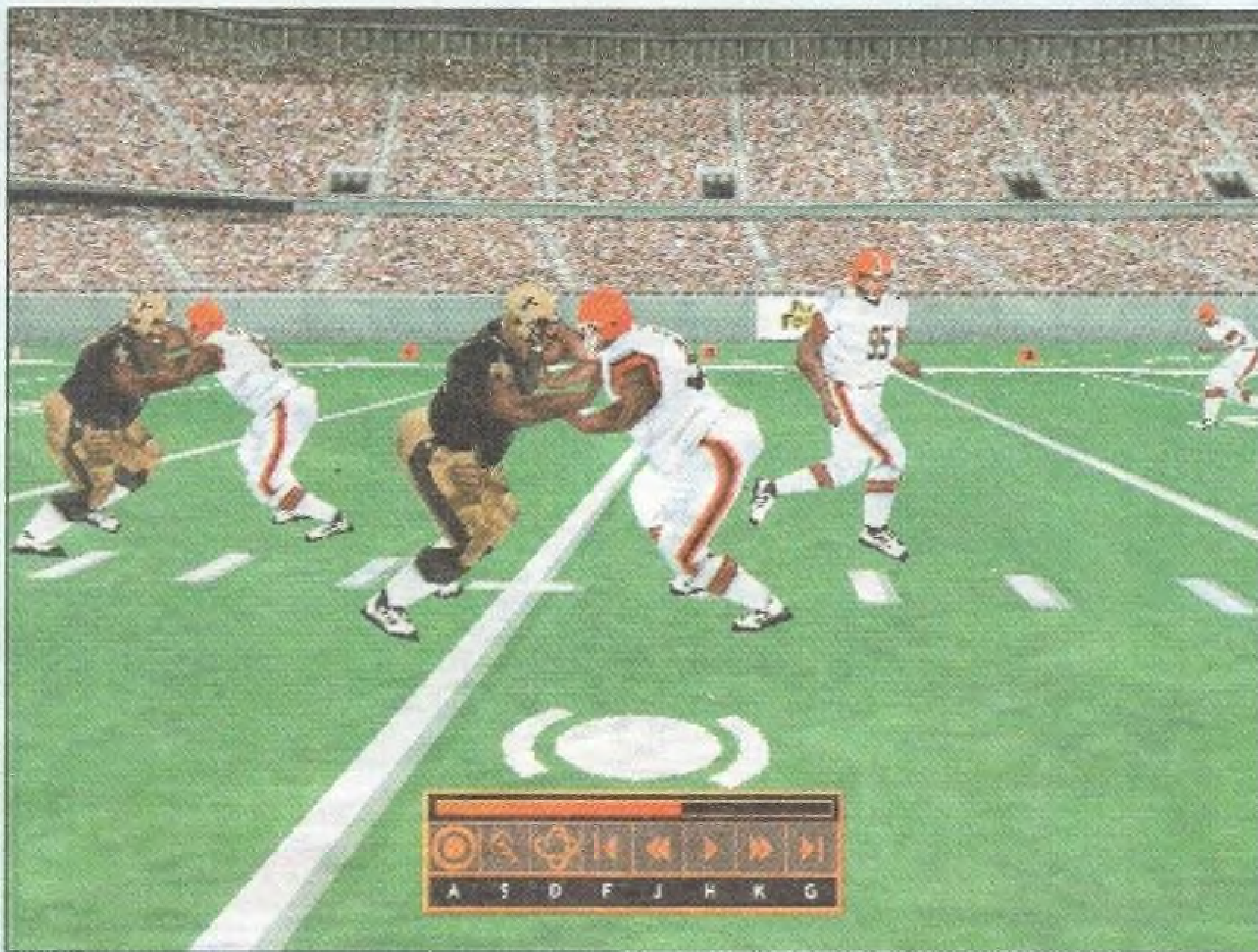
### Начало поединка - изучение соперника

Ну если даже Родина начинается с "картинки в твоем букваре", то любая игра просто обязана начинаться с заставки. Казалось бы, с первых секунд поединка ветераны из EA Sports должны отправить соперника в глубокий нокдаун, ан нет. Конечно, заставка к Madden выполнена по высшему классу, музыка и спорт как всегда энергично дополняют друг друга (наверное, когда в заставках от EA Sports найдется место еще и для секса, это будет вершиной жанра). Но конкуренты не отстают. Так, эффект прокручивания любительской пленки, на которой запечатлены моменты игры с темпераментным комментарием и такой же музыкой, выглядит очень свежо. Кстати, вместе с Microsoft в создании игры принимал участие знаменитый в Америке Мэтт Миллен, бывший в свое время популярным игроком и ныне подрабатывающий комментатором. Вместе с неким Диком Стоктоном они создают в игре должный антураж.

Впрочем, комментарий в Madden не менее динамичен, и ответ EA Sports с хоккеистом Марком Кроуфордом дан хороший, а что до громких имен американских футболистов прошлого, так большинству из нас, я думаю, и дела нет.

Главные меню выглядят практически одинаково, хотя у EA оно оформлено чуть веселее. Однако функционально пользоваться меню NFL Fever удобнее. В любой момент можно попасть в нужную опцию. Например, освежить в памяти клавиши управления, что при большом их числе и многофункциональности очень полезно, не говоря уже про знаменитую возможность свернуть картинку. Правда, в Madden 2000 можно получить подсказки по ходу игры, но частенько попадаются совсем не те клавиши. Все остальное - одиночная игра, сезон, плей-офф, тренировка, мультиплейер, техническая поддержка – идентично, но в варианте EA есть возможность самому творить и воплощать замысловатые комбинации. Не надо, наверное, говорить, что обе фирмы не поскупились на лицензию и все игроки реальные, причем у проверенных мною футболистов были сходные приоритеты по скиллам.

Говоря про интерфейс, надо заметить, что очень непривычно в Madden 2000 выглядит различие в кнопках Enter и Space: первая заведует продолжением игры, вторая -



паузой. Зато там же была замечена восхитительная новинка, - при просмотре повтора скорость прокрутки регулируется движением мыши, соответственно, легче поймать нужный момент, и не придется истерично жать кнопки на панели. У Microsoft здесь все по старинке, к тому же нет возможности сохранить кадр. По проведению соревнований маститый EA дает сопернику наглядный урок. Что непременно заинтересует игрока на протяжении долгого сезона? Конечно, статистика. Команды, игроки, пасы, прорывы, ярды - обязательные атрибуты соревнования. Многотысячные тиражи журналов и газет живут именно благодаря сухим, но длинным колонкам фамилий и цифр. Очень жаль, что уделить внимание такой важной детали в Microsoft не посчитали нужным.

Довольно разнообразно, даже по сравнению со знаменитыми произведениями, выглядят в Madden 2000 и предыгровые установки. Регулировать можно не только травматизм и нарушения правил в целом, но и отдельно каждый их вид.

Не преминули обе фирмы отметить и такие важные атрибуты игры, как культовые танцы при проникновении нападающих в зачетную зону и церемониальное подбрасывание монетки перед игрой. Да и вообще, поведение игроков в сочетании с очень реалистичной графикой выглядит здорово, и тут даже трудно определиться с предпочтениями. В заставке к NHL-2000 EA Sports демонстрировал возможности и принципы оцифровки движений спортсменов. Смотрелось очень убедительно. Но я бы не сказал, что у Microsoft движения менее натуральны, а учитывая, что на большинстве камер фигуры футболистов выглядят крупнее, то и движения их смотрятся лучше. Реалистичные изображения снега и дождя, а также пестро-неразличимые лица на трибунах – общие для обеих игр. А вот действия арбитров и поведение игроков у кромки поля – мелочи, дающие EA Sports дополнительные очки.

### Кульминация – лучшее из арсенала

Перейдем непосредственно к матчу. Для этого, прежде всего, необходимо хотя бы приблизительно разобраться в сущности американского футбола. Итак, из каких компонентов складывается игра?

Во-первых, построение команд, во-вторых, комбинация, в-третьих, индивидуальные действия игрока. Две первых составляющих меняются местами в зависимости от того, играет команда в защите или в нападении. В нападении команда задумывает комбинацию, выбирает соответствующее построение, затем, в зависимости от действий противника, либо выполняет задуманное, либо перестраивается на другую возможную при данной расстановке комбинацию. В защите же игроки выстраиваются, исходя из позиций соперника, и все действия подчиняются правилам данной расстановки. Например, если противник поставил в край стенки игрока, способного принять мяч, то вам нельзя выбирать расстановку, которая не предусматривает выход вашего защитника из линии для перехвата паса. Если ваши футболисты по ходу розыгрыша коголибо "зевнули", исправить ляп уже не получится. В нападении, в основном, приходится смотреть на стойку защитников и угадывать место их возможного провала. Если же вам не удалось "затемнить воду" расстановками, то вся надежда на персональные качества игроков. Когда разыгрывающий хорошо бросает на любое расстояние, принимающий цепко ловит мяч, а бегущий способен протаранить любые защитные построения, задача упрощается, надо только немного им помочь.

Так выглядит теория. Практическая реализация вышесказанного в играх-конкурентах существенно отличается. Во-первых, в NFL Fever время идет несколько медленнее, соответственно, легче выбрать комбинацию. Плюс к этому, режим выбора у Microsoft предусматривает одновременный показ практически всех возможных построений, и не надо их перебирать в состоянии цейтнота (ведь на выбор комбинации дается определенное время). Конечно, для человека, разбуженного в четыре часа ночи и способного выпалить, какому построению соответствует показанная комбинация, и куда при этом должны бежать принимающие, – это незначительное новшество, но для того, кто не совсем разбирается в тонкостях расположения игроков и в некоторых названиях (Dime и Nickel, к примеру) может быть тяжеловато.

Кстати, упомянутые названия построений переводятся как "пятицентовик" и "десятицентовик". Наверное, имелось в виду выражение "просто, как пять и десять копеек" (соответственно).

Техника осуществления задуманных комбинаций в описываемых играх также не совсем одинакова. Так, схожие действия игроков наблюдаются лишь при осуществлении прорывов, когда мяч передается путем вкладывания в руки пробегающему игроку.

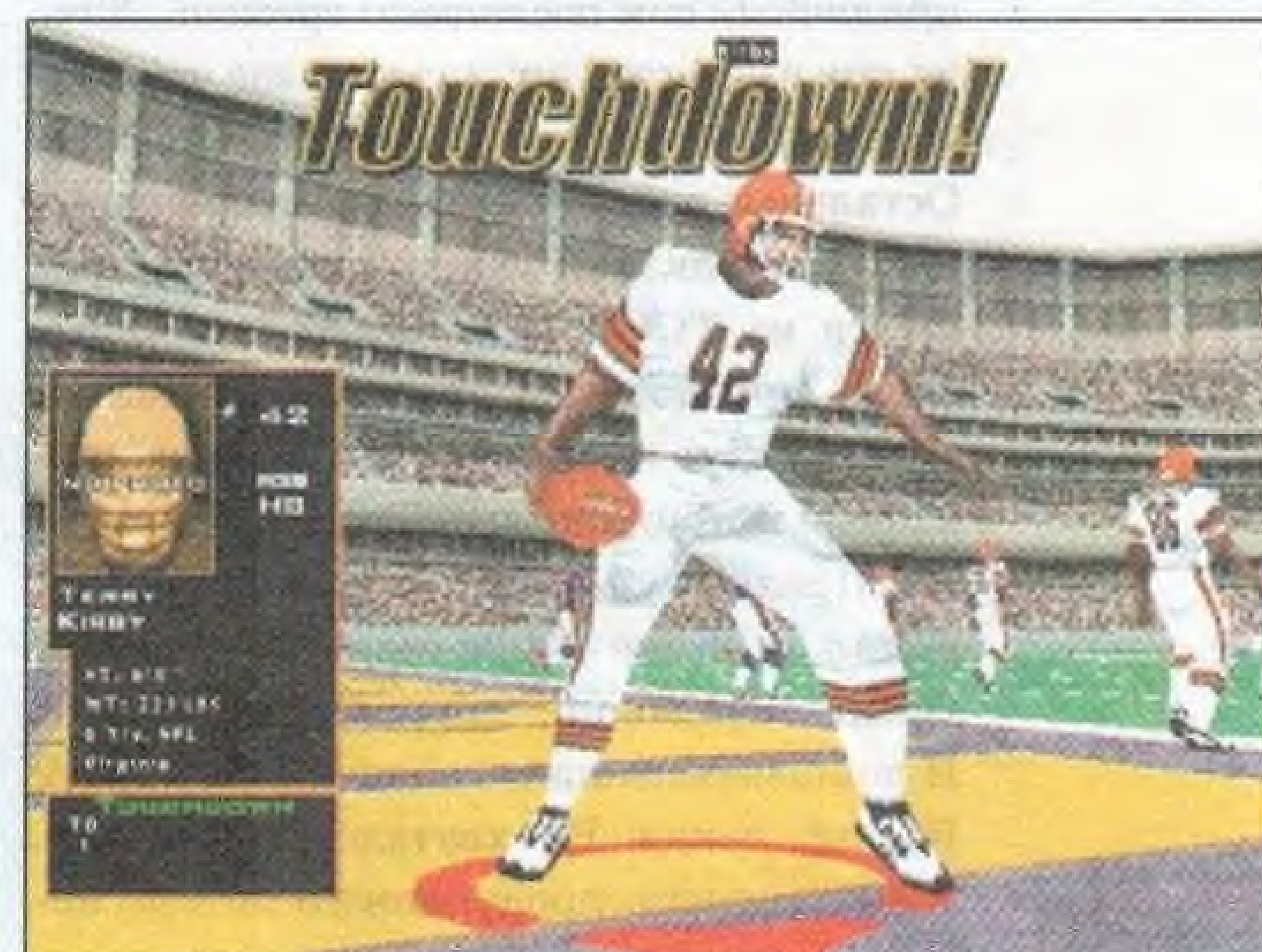
| | |
|---|---|
| Игровой интерес | ●●●●●●●●○○○ |
| Графика | ●●●●●●●●○○○ |
| Звук и музыка | ●●●●●●●●●●○ |
| Управление | ●●●●●●●●●○○ |

**Рейтинг 7.4**

Время освоения: до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

**Madden 2000**

Когда же требуется выполнить бросок, в NFL Fever за каждым принимающим закрепляется номер и, контролируя мяч разыгрывающим, можно либо пойти в проход самому, либо нажатием кнопки с номером игрока попытаться отдать мяч ему. Чем более неудобно располагается разыгрывающий по отношению к направлению передачи, тем более неуклюже он ее сделает. Возрастет вероятность промаха или накрытия паса защитником. В Madden же вообще возможна отдача паса только тому принимающему, в направлении которого разыгрывающий смотрит, а это гораздо труднее, ведь надо еще и направлять плеймейкера в его сторону, и делать это приходится на маленьком пятачке под постоянным прессингом защитников. Не так просто в варианте EA Sports и выполнение стандартных положений, что зачастую приводит к потере гарантированных очков. Особенно раздражает (причем в обеих играх) личная инициатива, которую проявляют игроки твоей команды, нарушая правила, причем чаще всего в ответственный момент.




### Финал - подсчет очков

В общем, подведем итоги. Игра от EA Sports больше ориентирована на опытного пользователя, достаточно хорошо разбирающегося в американском футболе и требующего максимальной гибкости в игре. Как всегда, разработчики этой фирмы уделили внимание тонкостям процесса и столь любимым геймерами мелочам. NFL Fever лучше рекомендовать начинающему для ознакомления с этим видом спорта. Человеку, который хочет получить удовольствие от красоты действий игроков и почувствовать вкус к управлению ими. Хотя после одного сыгранного сезона хочется побольше разнообразия и тогда...

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | ●●●●●●○○○○○ |
| Графика | ●●●●●●●●●○○ |
| Звук и музыка | ●●●●●●●●●○○ |
| Управление | ●●●●●●●●●○○ |

**Рейтинг 6.4**

Время освоения: до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

**NHL Fever 2000**

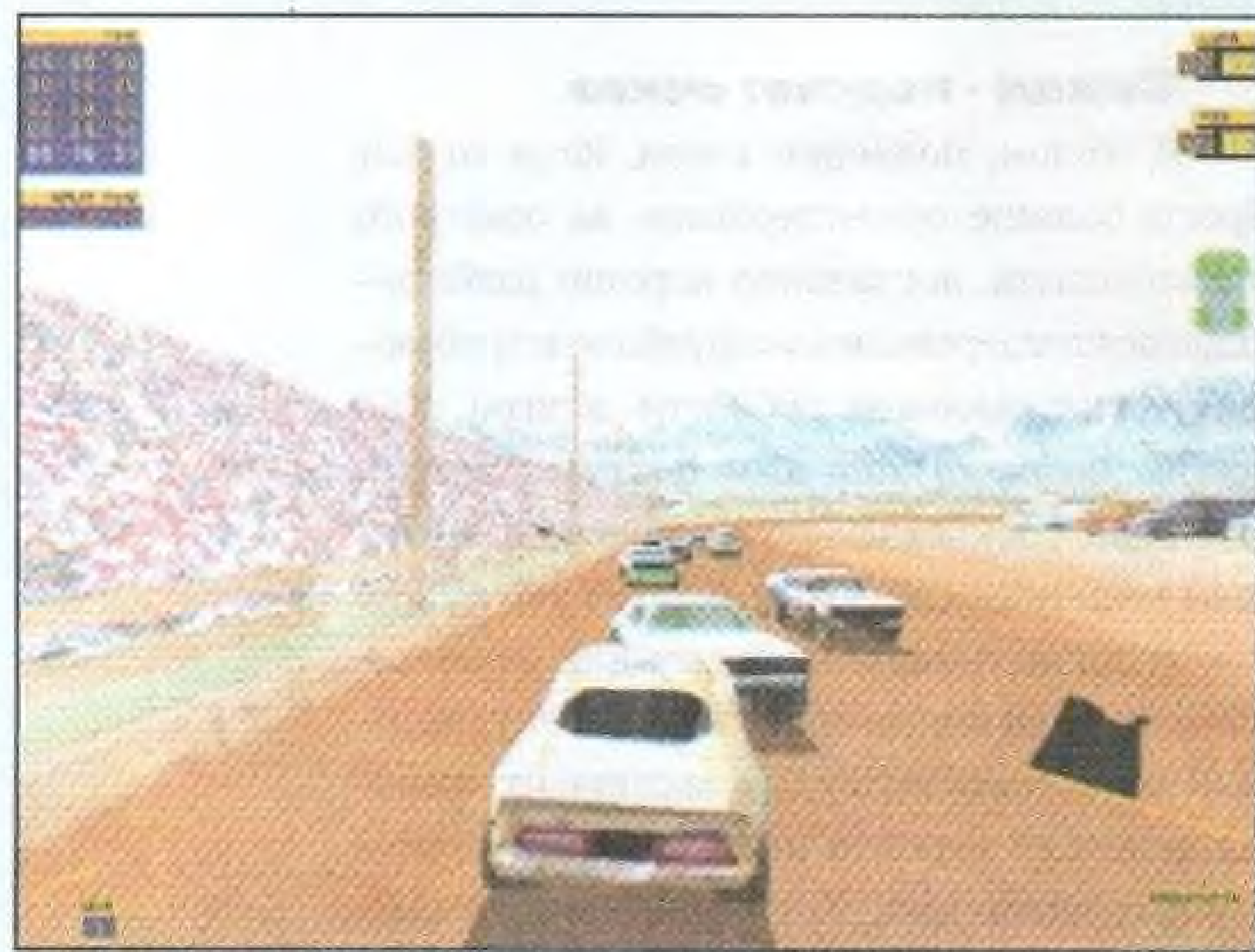
*Леонтий Тютелев*

# Dirt Track Racing

| | |
|---|---|
| **Жанр** | Автосимулятор |
| **Издатель** | Ratbag Pti Limited |
| **Разработчик** | Ratbag Pti Limited |
| **Требуется** | P-133, 16 Mb RAM, 3D-уск. |
| **Рекомендуется** | P-200+, 32+ Mb RAM |
| **Multiplayer** | Сеть |
| | Windows 95, 98 |

А ведь давно, уважаемые читатели, страницы нашего с вами журнала не посещали достойные автосимуляторы. Мода на автомобильные аркады набрала такой устрашающий ход, что грозит стереть с лица земли те самые истоки из которых, собственно говоря, и пошла в народ. Ну, попытайтесь вспомнить какой-нибудь приличный сим последнего времени. Лично мне на память приходят разве что разнообразные творения на тему НАСКАР. Остальные вещи – все родом из прошлого, наиболее близкий участок которого пришелся на TOCA 2. А потом – затишье. Лишь пресловутые "толкалки-пихалки-убивалки" и непонятно чем спровоцированный мотоциклетный бум...

Признаться честно, поначалу я не понимал, чего же вдруг стало не хватать? Вроде игр много, хороших и разных. И лишь пообщавшись полдня с Dirt Track Racing, понял. Не хватало симулятора. Качественного, продуманного интересного.



### Грязные овалы

И вроде вещи почти одинаковые, во многом схожие. Родом из Америки, а, поди ж ты, – в одну играть не тянет совсем, а другая затягивает без остатка. Речь в данном случае идет о симуляторах НАСКАРА и новоявленном произведении от прославившихся Powerslide Ratbag. Новый проект компании посвящен соревнованиям заокеанской ассоциации IMCA – Dirt Track Racing.

Действительно, те же овалы (в соотношении к нормальным трекам 9:1), те же адаптированные легковые автомобили, которые гонщики используют в качестве средств передвижения. НО! В одном случае покрытие треков – чистый, идеально гладкий бетон, а на других – типичнейший грунт, который нельзя назвать ни чистым, ни ровным. Это и играет ключевую роль, меняя коренным образом и модель поведения автомобиля, и способы ведения борьбы с оппонентами, и динамику соревнований. Как нельзя более удачно дополняет картину формула заездов, механизм получения очков. Все это вместе не позволяет нам проводить больше параллелей с "овальными развлечениями", вынуждая рассматривать сами "грязные заезды" и симулятор, им посвященный, обособленно.

### Делаем карьеру

После ознакомления с игрой, а точнее интерфейсом, складывается обманчивое впечатление, что всего очень мало. Подумать только – лишь кучка опций и два режима игры: простой "кфсу" (race, то есть) и карьера. Никаких тебе кубков или нокаут-турниров, к которым мы так привыкли, благодаря проникновению в массовое сознание аркадных начал. Но, как выясняется чуть позже, за глаза хватило бы и одного (!) режима, а именно – карьеры. Настолько грамотно и сбалансировано он исполнен.

Карьера гонщика начинается, как обычно с того, что он приобретает в личное пользование автомобиль. Цена не позволяет за раз овладеть профессионально оборудованным для соревнований dirt track-болидом, приходится останавливать свой взор на машине попроще, долларов эдак за 500. Именно такая сумма открывает доступ к двум низшим сериям.

Первая из них (полулюбительская) Hobby Stock. Машины тут, все как одна, одеты в кузова шестидесятых-семидесятых, все они, имея привод на задний мост, достаточно мощные, но любительские.

Вообще, не совсем понятно ради чего в игру внедрен данный класс. Ведь после покупки одного из любительских авто, когда приходит пора наведаться в магазин полезных запчастей, обнаруживает свое существование следующий не совсем понятный факт. К примеру, если купить на оставшиеся деньги два карбюратора (да, дорогие мои тут именно карбюраторы) для увеличения мощности или систему настроенного выхлопа, которая также добавит нам "лошадей", вас вежливо предупредят, что в таком случае машина автоматически поднимается на класс выше. Это не очень логично еще и потому, что Stock-автомобили стоят ровно столько, сколько Hobby Stock, но они лучше оборудованы и позволяют принимать участие в соответствующих сериях, да и накрутить их на сэкономленные сбережения можно... Впрочем, не стоит заострять на этом наше с вами внимание, может быть, мы чего-то недопоняли (загадочная американская душа, однако) – не суть важно. Едем дальше.

Третий класс (Late Model), ни много, ни мало, элитен. Тут фигурируют цены в десять тысяч долларов, обслуживание тоже непременно влетит в копеечку. Короче говоря, – идеал, к которому стоит стремиться, перспектива развития.

### Из грязи в...

Итак, сезон начался. Выбор серий, в которых "прямо сейчас" можно принять участие, довольно широк. Турниры раз-

личаются призовым фондом и количеством треков. За участие в одних приходиться платить взносы, другие абсолютно бесплатны. Для начала подойдет последний вариант.

В нем десять этапов. Все трассы – овалы разной формы. Призовые не то чтобы совсем малы, они позволяют лишь ремонтироваться и изредка проворачивать необходимые для выживания апгрейды.

Карьера началась, и мы без волнения проходим квалификацию. Здесь нет ничего нестандартного, а вот формулу проведения заездов стоит пояснить.

Борьбу за подиум ведут 60 пилотов (американский размах). Понятно, что на небольшом овале все эта бравая ватага не уместится, вот и пришлось организаторам пойти на хитрость. Квалификация разбивает участников на пять групп, в зависимости от показанного времени. Конечно, оказаться в первом эшелоне (здесь группа называется heat) престижно и более выгодно в финансовом плане. Но и последний отряд – не худший во всех отношениях вариант. Дело в том, что заезды в группах – это тоже своего рода квалификация за право участия в финальной гонке. Гонщики, занявшие первые три места в своих подгруппах, выходят в финал. За победу в подгруппе начисляются очки и призовые деньги. Заключительная гонка весомей во всех отношениях.

### Финансы и апгрейды

На редкость грамотно в игре решен финансовый вопрос. Первое время – денег мало. Доходит даже до того, что несколько этапов подряд элементарно не хватает на починку двигателя. Не говоря уж о каких-то усовершенствованиях. Предложения от спонсоров (а они жизненно необходимы) упорно не поступают. Но постепенно растет мастерство, приходит удача и первые сто "баксов" ложатся в пустой карман. Вы впервые заявляете о себе в масштабах игры. И вот уже появляются рекламодатели. Происходят технические усовершенствования, и из влачившего жалкое существование пилота-аутсайдера вы превращаетесь в амбициозного гонщика, который целит в высшую лигу.

Кстати, необходимо замолвить словечко о тех самых апгрейдах. Тут все довольно стандартно, без ненужных излишеств. Комплекты резины (от мягкой до твердой), спортивная коробка передач, новый, более мощный, двигатель, плюс уже упомянутые карбюраторы и выхлоп. Неплохи и возможности по настойке автомобиля: и в этом аспекте игра – вполне приличный симулятор.

### Грязная борьба

Применение слова "грязь" очень уместно тогда, когда речь заходить о принципах борьбы в dirt track racing. Не знаю, как это происходит в реальных соревнованиях ассоциации IMCA, в игре умение толкаться, оттирать и вовремя подставлять корму машины решает если не все, то очень многое.

Скажите мне, много ли вы помните игрушек, где игрок, перемещающийся на самой медленной машине в пелетоне, при небольшом усердии мог приехать на втором (а то и на первом) месте? Таковых почти нет. А вот Dirt Track Racing располагает подобной уникальной возможностью. Если волею квалификации вы оказались в первых рядах, то умение удерживать свою позицию и получать необходимое ускорение от едущих сзади непременно поможет вам получить законный доступ к призовым монетам. Свое место под солнцем нужно уметь отстаивать, хладнокровно пресекая попытки преследователей обойти вас. К несчастью подобный трюк удается не на всех трассах, а лишь на узких. Именно там можно и нужно зарабатывать деньги на апгрейды. А вот на просторных овалах вас обгонит вся толпа.

Вообще же, противники регулярно нахраписто толкаются, дышат перегаром вам в затылок и спокойно жить не дают. AI очень и очень недурен собой.

По поводу физической модели. Машина управляется легко, ее характер предсказуем. В большинстве случаев потребуется лишь вовремя сбрасывать газ и контролировать возникший занос, как говорят автомобилисты, тягой. Автомобиль послушно прописывает правильную траекторию, без выкрутасов. Алгоритм повреждений вполне реалистичен, без аркадных упрощений.

### Унылое качество

Над игрой трудились деятели из Ratbag, что означает только одно. Движок для игры позаимствован из Powerslide. Была такая аркадная футуристическая гонка, запомнившаяся уродливыми автомобилями, интересными трассами и вопиющей безжизненностью пейзажей, которая удивительным образом чувствуется в новом проекте. И вроде все на месте: трибуны, машины персонала, задний план. Но что-то не так. То ли цвет, что ли что-то еще – треки, вся атмосфера игры отдают чем-то искусственным. Спасает динамика соревнований, благодаря которой на некоторые вещи просто не успеваешь обратить внимание. Общий уровень графики следует признать довольно высоким. Хорошее быстродействие, приличная детализация, общая симпатичность. Но уныло.

Похожая ситуация со звуком. На месте эффекты (красиво рычит мотор), иногда "просыпается" комментатор, но динамикой, весельем не пахнет.

А вообще, симулятор получился дельный. Играть интересно, машина управляется хорошо, графика со звуком и AI – в порядке. Именно такая игрушка поможет, если от аркад уже тошнит, а погонять все же хочется. Лично мне приятно было пообщаться с произведение Ratbag.

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | ●●●●●●●●○○ |
| Графика | ●●●●●●●○○○ |
| Звук и музыка | ●●●●●●●●○○ |
| Управление | ●●●●●●●●○○ |

**Рейтинг 7.6**

Время освоения: до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

# K.O.

*Леонтий Тютелев*

*- КЮ!!!*
*- Ку*

| | |
|---|---|
| Жанр | Спортивный симулятор |
| Издатель | Data Becker |
| Разработчик | Independent Arts Production |
| Требуется | P-133, 16 Mb RAM |
| Рекомендуется | P-200, 32 Mb RAM, 3Dfx |
| Multiplayer | Два игрока |
| | Windows 95, 98 |

Давным-давно, когда мониторы показывали страшные, но привлекательные в силу своей новизны картинки, во времена становления нашей с вами компьютерной индустрии, появился симулятор бокса (правда, слова симулятор тогда никто не знал, говорили просто "компьютерный" бокс). Издателем той игрушки выступали малоизвестные EA Sports, а разработчиком оказалась команда, геймером современности подзабытая, однако тогда бывшая на слуху – DSI. Название первого популярного компьютерного бокса звучало несколько странновато: 4D Boxing. Для девяносто первого года игра предлагала новаторские решения, в числе которых были трехмерные бойцы и несколько позиций камеры. Может быть, сказалось то, что игр тогда вообще было мало, может, что сам бокс оказался очень удачным. Как бы то ни было, играли все с упоением...

Прошло почти девять лет, на протяжении которых ПК так и не получил достойной замены "боксу в четырех пространствах". И вот, наконец, в преддверии нового тысячелетия они разродились. Как и в начале, девяностых издателем выступает совсем неизвестная компания, и речь снова идет о боксе... на этом параллели заканчиваются. Начинаются отличия, ни одно из которых не играет в пользу нового творения.

### Чемпионский пояс

Интерфейс игрушки исполнен в крайне запоминающемся и необычном стиле. В центре экрана располагается прилично детализированный трехмерный, разноцветно сверкающий не без помощи ускорителя чемпионский пояс, который ни за что не желает выдавать свою причастность к одной из трех самых популярных боксерских ассоциаций. Каждый драгоценный камень этого аппарата, чья функция по поддержке штанов давно стала чистейшей символикой, является той или иной игровой опцией. Пояс деловито вращается, занимаясь саморекламой и, наверняка (Штирлиц бил наверняка - наверняк отбивался), призывая игрока овладеть им. Что ж, возможно кого-то это сподвигнет на полное прохождение

игры во всех режимах сложности...

Кстати, среди опций обнаруживается возможность создания своего бойца. К несчастью, данная опция чрезвычайно упрощена. Имя, национальность, правша/левша, сила удара, скорость, физическая форма. Внешний вид сдирается с уже существующих в игре боксеров, количество которых равно восьми. Вот и все...

Хорошо хоть, что режимов игры предостаточно. Можно поучаствовать в аркадном соревновании, можно сразиться один на один. К вашим услугам – тренировка, которая состоит из спарринга и отработки ударов. Есть еще товарищеский матч (если слово "товарищеский" можно использовать применительно к боксу) и, конечно же, чемпионат.

Первую встречу с игрой лучше провести в спокойной обстановке тренировочного процесса. Именно тут можно познать все нюансы игрового управления. А оно незатейливо. Налицо кнопки, отвечающие за атаку и оборону. На отдельную клавишу можно навесить какую-либо комбинацию. Все остальные действия по управлению берут на себя клавиши, отвечающие за перемещение боксера по рингу. Именно из сочетания последних кнопок и двух, указанных выше, получаются серии ударов. Хук, апперкот, джеб – в игре вы обнаружите все основные приемы из арсенала боксера. Обороняясь, боец будет либо принимать защитные стойки, либо уклоняться от выпадов оппонента.

Теперь несколько слов о чемпионате. Как уже было сказано, игра не радует нас большими цифрами и богатством выбора. Вот и здешнее первенство проходит только в супертяжелой весовой категории. Никакой турнирной сетки нам не показывают. Для победы необходимо одолеть всех противников. Можно установить продолжительность раунда и уровень сложности, а затем отправляться покорять вершины.

Во время поединка о состоянии оппонентов рассказывают две полоски внизу экрана. Одна из них "заведует" силами боксера, другая - здоровьем. Матч заканчивается, когда показание одного из четырех представленных датчиков сравнивается с нулем. Либо по окончании поединка подсчитываются очки. Последнее почему-то случается несравненно реже. Бой чаще всего оканчивается в первом раунде безоговорочным нокаутом. Силы бойца постепенно восстанавливаются, если некоторое время оставаться неподвижным, и делать это очень целесообразно, ибо, если нет запаса энергии, боксер будет накапливать каждый удар несколько секунд, и удар этот будет слабым и неточным.

### Нокаут замедленного действия

С первого взгляда на К.О. создается впечатление (как выясняется – обманчивое), что игра не просто красива, она нарядна. Из темноты появляется арена, которая демонстрируется умелым режиссером с самых лучших и выгодных ракурсов. Всюду предостаточно света, текстуры вроде как правильные, на трибунах сидят плоские фотореалистичные болельщики. Картинка с первого взгляда воспринимается как нечто чудное, цельное и страшно притягательное. Но стоит провести за игрой чуть больше времени, как восторг неминуемо проходит, уступая место более трезвой и правильной оценке увиденного.

Модели боксеров, к примеру, исполнены довольно отталкивающе. Тела спортсменов в части, не прикрытой одеждой, выглядят отвратительно. Как мясо в продуктовом магазине. Ребрышки, спинка, шейка. Уродливые торсы располагаются под не менее отталкивающими квадратными головами. Лица то и дело перекашиваются в нечеловеческих гримасах, а на движения спортсменов нет сил смотреть без слез обиды. Не может идти и речи о какой-то там Motion Capture. Взять обычную стойку боксера. Он не просто покачивается на ногах, он зачем-то делает круговые движения бедрами, поводит плечами. Получается очень похоже на провинциала-тракториста, забредшего в состоянии изрядного подпития на сельскую дискотеку и смущающего свои "танцем" маленьких деревенских женщин. Правда, во время боя движения становятся похожими на реальность, но не поразительно. В конце же снова происходит ляп. При нокауте поверженный удивительно нелепо "рухает" на пол (всегда одинаково), а победитель картинно и неловко вскидывает руки вверх.

Играя дальше, замечаешь, что вокруг ринга совсем немного посторонних деталей. Убранство залов, в которых проходят бои, на редкость скучно и однообразно. Архитектура строений незамысловата.

Но все же стоит признать, что за счет грамотной работы с имеющимся материалом, авторам удалось добиться достойного и в чем-то даже оригинального уровня графики. Плюс, как уже говорилось, гармоничное освещение и профессиональная режиссерская работа. Недаром говорят, что порядок бьет класс.

Звук хорош только тогда, когда речь заходит о музыке в основном меню. В остальных случаях все впечатление портит основной недостаток "малобюджетных игр" – однообразие. Небольшое количество сэмплов и эффектов. К примеру, каждый матч начинает с высказанного рефери на весь зал сокровенного желания видеть "чистую борьбу". В пятый раз это надоедает. В седьмой хочется разбить монитор (хотя логичней – разобраться с колонками).

### Поражение по очкам

Как вы уже, наверное, догадались, в поединке, ограниченном рамками данной рецензии противостояли друг другу недостатки и достоинства одной игры, имя которой донельзя лаконично – К.О., что по-русски – нокаут. Стоит признать, что бой не отличался драматизмом, тут не было бескомпромиссной борьбы и непредсказуемого финала. По одной простой причине. Недостатков несоизмеримо больше, нежели достоинств. Мало боксеров, много одинаковых, набивающих оскомину игровых, графических и звуковых элементов. Отсутствие лицензии, примитивный чемпионат. Все это делает игру средним представителем полчища компьютерных игр. Лишь две вещи как-то вытягивают за уши произведение: оригинальная тематика (девять лет (!) у нас не было более-менее приличного бокса) и добротность проработки (яркий пример – незамысловатая, но все же на редкость качественная графика). Игра неплохая, но будет лучше. После девятилетнего перерыва, EA Sports, за прошедшее время успевшие стать безумно популярными, вновь выпускают "компьютерный бокс"...

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | ●●●●●●○○○○ |
| Графика | ●●●●●●○○○○ |
| Звук и музыка | ●●●●●●●○○○ |
| Управление | ●●●●●●●○○○ |

**Рейтинг 6.3**

Время освоения: 1 час
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Банников Иван aka Alhok

# USAF - United States Air Force

| | |
|---|---|
| Жанр | Авиасимулятор |
| Издатель | Jane's Combat Simulations |
| Разработчик | Jane's Combat Simulations |
| Требуется | P-166, 32 Mb RAM, D3D |
| Рекомендуется | Pentium III, 64 Mb RAM |
| Multiplayer | Internet, LAN |
| | Windows 95, 98 |

*Don't be afraid of insanity,*
*Fly on it's wings!*
Tiamat

В нашем строю прибыло! Можете радоваться. На свет появился очередной шедевр от Jane's. Почему шедевр? – да потому, что после WW2 Fighters, от компании ничего другого ожидать нельзя. Судите сами, WW2 Fighters обскакал по всем статьям своих ближайших конкурентов. Ни Microprose с их EAW, ни Microsoft с CFS не смогли ровным счетом ничего противопоставить творению Jane's. Посему, - прошу любить и жаловать, – один из лучших на сегодня авиасимуляторов USAF - United States Air Force.

### Так вот он какой!

Перед инсталляцией USAF спросит вас, какую версию следует установить. На выбор предлагается три варианта: Easy (аркадная летная модель и "никакой" AI), Normal (реалистичная летная модель, слабый AI) и Realistic (полный реализм плюс нормальный AI). Можно порекомендовать выбрать именно последнюю опцию, так как только она позволит вам сполна насладиться игрой. Ну, а если вы все же решите остановиться на Normal, то знайте, что в таком случае компьютерные оппоненты не станут использовать бортовые пушки в бою, хотя ракетами одаривают исправно. Про Easy же лучше вообще не говорить...

Вступительный ролик сделан со вкусом. Будь вы американцем, лопнули бы от гордости за свою родину, а русского человека это видео немного раздражает.

Минуя интерфейс, попадаем непосредственно в игру. Теперь мы сможем по достоинству оценить такие немаловажные параметры игры как графика и звук.

Вспомните, что вам больше всего нравилось в Mig-29 Fulkrum? Графика, именно она. Спешу огорчить фанатов творения Novalogic – USAF во всем, что касается внешнего вида, выше всех конкурентов (помнится, аналогичная ситуация была и с WW2 Fighters) на голову! Наземные объекты прорисованы великолепно, о красоте ландшафта можно слагать целые оды. Модели самолетов выглядят безупречно (с точки зрения графики). Спецэффекты также на высоте. Дымно-огненные шлейфы от поврежденных самолетов, проминающиеся крыши ангаров (прямое попадание бомб), динамичные наземные объекты, вроде юрких джипов, пытающихся уйти из-под обстрела – все это оставляет неизгладимое впечатление.

Но не думайте, что для игры в USAF вам потребуется супермощная машина, отнюдь. Игра довольно неплохо идет на P200 с первой Voodoo и 32 мегами оперативной памяти на борту. Согласитесь, по сравнению с WW2 Fighters подобная либеральность по отношению к железу – большой шаг вперед для Jane's.

А вот со звуком в USAF туговато. Его тут просто не хватает. Звук есть, но его мало (простите за каламбур, но поверьте мне - это истинная правда). Не слышно рева двигателей, почти никак не проявляет себя запуск ракет. К сожалению, в плане эффектов USAF подкачал.

Музыка? Исключительно американско-патриотическая. Ничего особенного, но и играть не мешает.

### Очень искусственный интеллект

Искусственный инт... нет, не могу я этого повторить. В USAF он слишком искусственный.

Чтобы всем все стало ясно, расскажу одну историю. Решил я проверить мастерство AI в ближнем бою с использованием только пушек (чтобы запустить во врага кучу ракет интеллект вообще не требуется). Выбираю quick mission , в опциях ставлю себе Mig29 и четыре F16 в качестве оппонентов. Полем боя выбрана Германия в дневное время.

И вот я в кабине МИГа. Быстро сближаюсь с четырьмя F'ами. Иду в лоб. Само по себе это уже является ошибкой, потому что шанс быть сбитым очень велик – противников в четыре раза больше. Да и вообще, вход лоб в лоб занятие опасное, и опытными пилотами не очень любимое. У новичка и ветерана при входе лоб в лоб шансы в принципе одинаковые. Так вот, успеваю выпустить небольшую очередь лишь по одному противнику. К моему удивлению меня не задели (даже трассеров видно не было), а их осталось уже трое.

Начинается "танго" на виражах, выбрав обратный угол, начинаю снижение, но не прекращаю поворачивать. Противники начинают крутиться вокруг меня, пытаясь сесть на хвост. Протанцевав так с ними секунд пятнадцать, включаю форсаж и захожу на ближнего врага. Пара секунд – и приятелей только двое. Все это время меня не покидает одна мысль... Решаю про-

верить свои догадки, выравниваю МИГ и ставлю тягу на половину. Так оно и есть. Оба F'a продолжают кружиться, как будто меня нет. Продолжаю лететь по прямой. Секунд через десять один из них все же начинает меня преследовать. Догнав, открывает огонь, но ни разу не попадает, и это притом, что я лечу исключительно прямо! Одним словом, умение AI сражаться в dogfight можно охарактеризовать как нулевое.

Но все же нельзя не сказать и о плюсах искусственного разума. В foxfight компьютер воюет прекрасно, и, выбрав те же четыре F'a, но уже снабженные ракетами, я погиб через несколько секунд после начала боя. Уходят от ракет компьютерные пилоты редко, но все же уходят.

**А летать-то мы будем?**

Летная модель в авиасимуляторах - вещь не последняя. С уверенностью могу сказать, среди симуляторов современной боевой авиации нет ни одной игры, которая могла бы соревноваться с USAF по части реализма. Причем, в USAF есть возможность летать на нескольких машинах, и летные модели каждой из них проработаны очень качественно. USAF позволит вам поуправлять следующими машинами - A-10A, A105D, F117A, F15E, F16C, F22A, F15C, F-4E и родным Mig29. Список впечатляет, неправда ли? Вы почувствуете разницу в управлении не только между F22A и A-10A, но и между такими, казалось бы похожими самолетами как F16 и F15.

Есть и виртуальная кабина, равно как и обычная. Конечно, удобней летать в виртуальной, но зато обычная красивее. А если хотите, можете выбрать вид сзади самолета, подобно старой аркаде FighterPilot.

Система повреждений проработана неплохо, но до F22TAW ей все же еще далеко. Попадание ракеты в ваш самолет может вызвать его полное разрушение (особенно, если ракета угодила в носовую часть фюзеляжа) или повредить двигатель и некоторые системы (например, электронику, что смерти подобно).

**На войне как на войне!**

Режимов игры в USAF несколько, все как обычно: fly now, quick mission, single mission, multiplayer и campaign. Столь популярного сейчас режима динамичной кампании в USAF нет. Jane's осталась верна себе, и в USAF кампании строго делятся на миссии.

Миссии, как правило, начинаются уже в воздухе, и взлетать вам не придется – это, несомненно, является огромным минусом USAF.

Кампаний в игре несколько. Они делятся на "исторические" (historical) и "будущие" (future). Кстати, кампаний всего четыре. Из "исторических" – это Вьетнам и Буря в Пустыне, а "будущие" представлены Red Arrow и Sleeping Giant. Историю мы все знаем, а вот о том, что, возможно, случится вскоре рассказать стоит.

Red Arrow представляет собой имитацию боевых учений в Америке. Американские ВВС делятся на две группы (красные и синие). Воюют они до победного конца.

Но изюминкой является кампания Sleeping Giant. Как вы думаете, кто будет главным врагом США на этот раз? Не надо думать ни о чем оригинальном, главным врагом США будем мы!

Немного истории из будущего. Россия разорена, народ жаждет сильного правителя - "железной руки". Российская Дума оправдывает ожидания народа (а такое бывает?) и назначает президентом русского генерала Дмитрия Дамидова (интересно, неужели сторимэйкеры из Jane's действительно думают, что у нас Дума назначает президента?). И этот самый Дамидов поднимает Россию с колен, восстанавливает экономику, налаживает производство самоваров и матрешек, делает еще много великих дел на благо нашей Родины.

Новое российское общество не согласно с второстепенной ролью на мировой арене, и Россия начинает экспансию. Сначала бывших советских республик, потом и всего мира. После завоевания Восточной Европы (НАТО, наверное, проспало эти события) становится ясно, что Старый Свет не может справиться с Россией. Спящий Гигант проснулся и идет по миру. И вот бравые американцы – защитники справедливости, голодных, угнетенных, больных и немощных вступают в бой с безумными русскими :) ...

В общем, опять мы всех планируем завоевать, истребить, вернуть коммунизм, а также в планах - Сатану на землю призвать, да и перерезать всех младенцев, попутно изнасиловав всех женщин мира (жалко мы об этом до сих пор ничего не знали ;). А вот если отнестись к этому серьезно, немного настораживает то, что США и Россию опять представляют непримиримыми врагами. Ничем иным кроме как пропагандой это не назовешь...

**Дуэль!**

Ничто не сравнится с мультиплеерными сражениями! Особенно если эти сражения происходят в Интернет. В USAF мы можем играть по сети на сервере Jane's Combat Network, на котором играли в WW2 Fighters, Fleet Commander и во многие другие игры Jane's.

Получив USAF в редакции, в этот же вечер я зашел на сервер. Первый бой он трудный самый. Я присоединился к двум американцам, и мы начали. Один из американцев был под ником Kwasimoto, а другой использовал имя Volon. Kwasimoto выбрал F16, а Volon сел за штурвал F15E. Я выбрал Миг и объявил им о своей национальной принадлежности, на что оба ответили мне парочкой ругательств. Когда все началось, признаться, я немного растерялся. Пять раз они меня окучили, а я даже не успел сбить хотя бы одного. Тут Kwasimoto сказал, что я не умею летать, как и все русские, и он собьет меня, пользуясь только пушкой. Одна очередь задела мой Миг, и пара систем "накрылась". Я человек спокойный, но такого нахальства терпеть не в состоянии. Сделав иммельман, я пустил ракету ровно в нос F'y выскочки. Красивый взрыв был, доложу я вам. В порыве ярости нащелкал 15 киллов, и загнал Volon'a в минус. Kwasimoto оказался крепким орешком, уходил в каньоны и неплохо там маневрировал, только уж больно бесхитростно. Применял один и тот же маневр, (нырок, имитация ухода влево и заход на длинный вираж вправо) за что и поплатился. После получаса игры ничего, ничего кроме нецензурной брани я не слышал от янки, а вот Volon молчал (с его пятью киллами и двадцатью смертями особо и говорить-то не о чем).

Бились мы почти два часа, и закончилась баталия со счетом 50 киллов у меня, 32 у Kwasimoto и 5 у Volon'a. Потом было еще несколько бессонных ночей, и большинство американцев были настроены очень даже дружелюбно по отношению ко мне. Может не все еще потеряно для наших народов?

**End, причем Happy**

Итог? Все очень просто, ребята из Jane's создали еще одну великолепную игру. USAF - United States Air Force – проект не без недостатков, но все же игра отличная.

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | ●●●●●●●●○○ |
| Графика | ●●●●●●●●●○ |
| Звук и музыка | ●●●●●●●●○○ |
| Реализм | ●●●●●●●●●○ |

**Рейтинг 8.1**

Время освоения: до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Reckless Driver

# 3D Ultra Radio Control Racers

| | |
|---|---|
| **Жанр** | Аркадная автогонка |
| **Издатель** | Sierra On-Line |
| **Разработчик** | Sierra Studios |

**Требуется** P-90, 16 Mb RAM
**Рекомендуется** P-166, 32 Mb RAM
**Multiplayer** Split-Screen
Windows 95, 98

Идея микромашин живет и здравствует. Не хочет она отправляться на покой и все тут. И это правильно. По мне так даже и хорошо, что неиссякаемый, почти горный поток автоаркад примерно-на-одно-лицо, нет-нет, да разбавится чем-то таким, что вызовет очередной приступ ностальгии. Воскреснут в памяти времена, когда его величество ускоритель еще не взял бразды правления компьютерным миром в своим руки. Вспомнятся: прародители жанра Micromachines собственной персоной, затягивающий Death Rally, трехмерный Ignition, свежий в памяти "Не тормози!" и много чего еще...

Так вот, указанная выше тематика продолжена аркадной гоночкой от (кто бы мог подумать!) Sierra. И, несмотря на то, что идея "симулятора" маленьких машин на радиоуправлении не нова (вспомним Re-Volt), в рассматриваемом проекте за соревнованиями мы следим почти с высоты птичьего полета, что делает проведение параллелей с проектом Acclaim занятием бессмысленным и бестолковым. В общем, прошу любить и жаловать "микромашина намба ... (число вставить)" - 3D Ultra Radio Control Racers.

### Не очень наглая ложь

Я очень люблю обличать людей вообще и авторов компьютерных игрушек в частности... во всем. Например, во лжи. А так как предметом обличения станет графика, то не по традиции первый абзац я отдам разбору графического движка и сопутствующего ему звука.

Посмотрите на название. Первое, что мы видим (а это – название игры) наглядно свидетельствует о том, что нас ждет свидание с очередным "полностью трехмерным и очень реалистичным 3Д-пространством". Это я о Ultra 3D. На деле же получается, что пресловутое пространство распространяет свою юрисдикцию исключительно на маленькие машины, да на бонусы, которые изредка из них вылетают. Что касается остальных участников игрового процесса, будь то, интерактивные объекты, бэкграунд и т.п., то тут все на уровне заранее сделанной прорисовки и отснятых движений. Полигонов нет. Тем не менее, стоит признать, что при очевидной плоскости движка, игра остается потрясающе трехмерной (н-да, звучит любопытно). Для сравнения можно вспомнить одного из идолов стратегов – небезызвестную игрушку TA. В ней также без использования полигонного ландшафта создавалась иллюзия трехмерности. Вот и получается, что автомобильчик при наезде на плоский нарисованный пригорок вдруг натурально взлетает. Если же неосторожно проехать по краю мостика, то, не ровен час загремите чуть ниже – в маленькую лужу. В общем, движок очень грамотно имитирует трехмерное пространство. Но все же от своих слов я не откажусь. Это не Ultra 3D, а скорее Pseudo 3D.

Если остановиться на особенностях движка конкретней, то выяснится, что модельки машин весьма примитивны, хоть и полигонны. А сама трасса, помимо кажущейся трехмерности ко всему прочему ужасно интерактивна. Взаимодействующие с игроком штучки встречаются в строго отведенных для подобных контактов участках трасс и, если как следует запомнить их местоположение, можно будет в дальнейшем уклоняться от дружеских пинков и подобных им знаков внимания. Но на первых порах о легкой жизни придется забыть – неожиданности так и подстерегают на каждом метре пути. То лягушка дружески подставит спину и мы, вращаясь, полетим на обочину. То детские качели в виде болтающейся покрышки с силой отправят нас с трассы... Да и позже, когда маршруты уже изучены, доброжелательный противник с удовольствием заставит вас снова и снова общаться с взаимодействующим "задником", толкнув.

Дела со звуком, как и с графикой, совсем не плохи, но и выдающимися достижениями похвастать, к сожалению, не могут. Атмосфера игры шутлива, и забавная озвучка приходится тут как нельзя более кстати. Особенно хорош звук мотора. Машинка как бы напевает себе под нос веселую песенку или бурчит что-то о своей нелегкой (по ее мнению) жизни. Сочувствую.

**Маленькие бабки**

Кривить душой не стану – это ни к чему. Мне ребята, которые трудились над игрой, нравятся. Своим проектом, разумеется. В том смысле, что с чувством юмора у них все в порядке.

Логическое мышление непременно приводит к такому умозаключению. Если машинки маленькие, то и призовые деньги за участие в чемпионате тоже не должны отличаться чрезмерной округлостью. Не поверите, но я был несказанно рад, когда за свое первое в жизни третье место (естественно, в этой игре) получил "рубль пятьдесят". Ихними, конечно же. Если учесть, что чемпионат шел на уровне "хард", и занять первое место вовсе не было плевым делом, то апгрейд под номером один стоимостью в пятнадцать "целковых" казался очень далекой и крайне непозволительной роскошью.

Кстати, разнообразием так называемый тюнинг вовсе не блещет. В перечне заменяемого оборудования значатся лишь три наименования. Это двигатель (правильнее будет сказать – двигателечек), амортизаторы (соответственно – амортизаторчики) и покрышечки. Копите деньги – улучшайте машинку.

**Ингредиенты**

Но не тюнинг мотивирует на прохождения игры. Проект обладает довольно типичной, затягивающей играбельностью "микромашинных" аркад. Без преувеличений можно сказать, что игрушка не отпускает. И все вроде просто. Трасса – не больше песочницы, машина – послушный макет с моторчиком. Оппоненты – незлобные личности. Однако из таких невинных компонентов получается довольно гремучая смесь. Все дело в том, что если как следует присмотреться к трем этим составляющим игрового процесса, то они не покажутся столь простыми и очевидными.

Первое – трассы. Да, они маленькие. Но такие хитрющие и неожиданные! Такие непредсказуемые на всяческие сюрпризы и интерактивные подлости, что на доскональное изучение каждой приходится потратить минимум три заезда. Однако после того как все повороты и трамплины будут изучены, в траектории, которые отложились в голове с меткой "идеальные" придется вносить существенные поправки. Исходя из расположения на трассах бонусов. Ибо без бонусов не жизнь. Особенно без ускорения. Хитрые дизайнеры это знали и положили красивые коробочки в очень неудобных для собирания быстроедущей машиной уголках трассы.

Второе – наша машина. Модель не может похвастать даже одной лошадиной силой, однако те десятые, что имеются (хе-хе) в наличии разгоняют легкий кузов очень прилично. Еще одно следствие небольшой массы – крайне неустойчивое положение при проезде трамплинчиков и неровностей. Автомобильчик непрестанно заносит. В общем, управление – не примитив. Но и, конечно же, не сложное. То, что надо. Да и не о нем, собственно, речь. Просто удержать на трассе в лидерах нелегко. Потому что есть третья составляющая – искусственные оппоненты.

А они молодцы. С завидной стабильностью проходят повороты, а ошибаются крайне редко. Игровому процессу скорее подходит эпитет погоня, нежели гонка. Пока не сделаете пару апгрейдов, тягаться с гонщиками компьютера будет очень и очень сложно. Так и знайте.

Вот и получается, что, несмотря на незатейливость и очевидность, игрушка не надоедает очень быстро. Неброские, но значительные нюансы (мелочи) положительно воздействуют на оценку и игрового процесса.

**Одноразовый**

Действительно, игра ни в коем разе не претендует на хитовость и исключительность. Вещь проста, но в себе. Radio Control Racers просто затягивают. Играешь без отрыва от производства до тех пор, пока не пресытишься. Причем, такой запой бывает очень долгим, но стоит оторваться от монитора, как желание вновь взять под контроль маленький агрегатик умирает совсем. Подобный ход событий бесповоротен. Иными словами, сесть и насыщено погамиться в "Радиоуправляемые машинки" – занятие достойное и интересное. Хоть и на один раз.

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | ●●●●●●●○○○ |
| Графика | ●●●●●●●○○○ |
| Звук и музыка | ●●●●●●●○○○ |
| Управление | ●●●●●●●○○○ |

**Рейтинг 6.7**

Время освоения: от 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

*WerWolf*

Привет, о Листающий страницы "Навигатора"! На этот раз раздел получился почти тематическим. Не потому, что нам так захотелось, а, можно сказать, вопреки чаяньям. Видимо, постепенно назревает очередной качественный скачок в компьютерных ролевиках. Независимо друг от друга разработчики (как всегда по секрету) делают заявления о "начале работы над новой революционной игрой". Обещают "совершенно непохожий на все предыдущее" ролевой мир и, конечно, "потрясающий воображение своей реалистичностью" геймплей. Цена таким обещаниям известна, но как это не странно, на этот раз хочется им поверить. Нет-нет, я не говорю о безоговорочном доверии рекламным трюкам. Речь идет о наметившейся тенденции. Повторюсь – обещания поразить революционными новшествами просачиваются *независимо друг от друга*, но суть их сводится только к одному: разработчики постепенно вырываются из оков, надетых на них традиционными настольными системами RPG. Особенная "заслуга" принадлежит здесь, конечно, AD&D. Да не забросают меня камнями поклонники этой системы – она, безусловно, на сегодня является стандартом и заслуживает к себе почтительного отношения, но попытка ответить на вопрос "А сколько HP у вашего соседа по лестничной площадке?", пожалуй, поставит в тупик кого угодно, даже того, кто родился с PHB под мышкой и d20 в руках...

Вы уже поняли, куда я клоню? Дада, в воздухе витают идеи, призванные сделать игры более реалистичными. Делаются попытки избавиться от количественных показателей здоровья, силы, привлекательности игрового персонажа. Много внимания уделяется социальной стороне дела. Разработчики пытаются сделать мир реально независимым от поведения игрока. Чтобы именно окружающий мир заставлял играющего совершать те или иные поступки, а не наоборот. Чтобы NPC обладали собственными, уникальными характеристиками и не талдычили одну и ту же фразу при любых обстоятельствах...

Особенно часто слышны обещания "отойти от стандартов в сюжете". Вроде, больше не придется спасать (или гробить) мир на каждом шагу. Свежо предание, как говорится...

Но, не буду пересказывать все заманчивые посулы игроделателей, тем более что у большинства проектов нет еще даже официальных названий. Отмечу лишь, что вся эта красота, по большей части, обещана на середину-конец будущего года, а вот "утечки" появились совсем недавно, с интервалом в месяц. И что особенно радостно, все чаще в редакционной почте появляются письма с созвучными идеями. Значит те, кто играет, и те, кто делает игры, одновременно созрели для новых шагов вперед. В нас это вселяет надежды, а в вас?..

# Социальные RPG

*Денис Гусев*

Все нашумевшие ролевые игры имеют одну особенность. Каждая заманивает нас в свои сети ордами жутких монстров, несусветным изобилием оружия и заклинаний, нагромождением квестов, причудливым нелинейным сюжетом. Это замечательно, но количество все же должно перейти в новое качество. Пока этого не происходит. Однако есть идеи, которые ждут воплощения в жизнь.

### Супермены

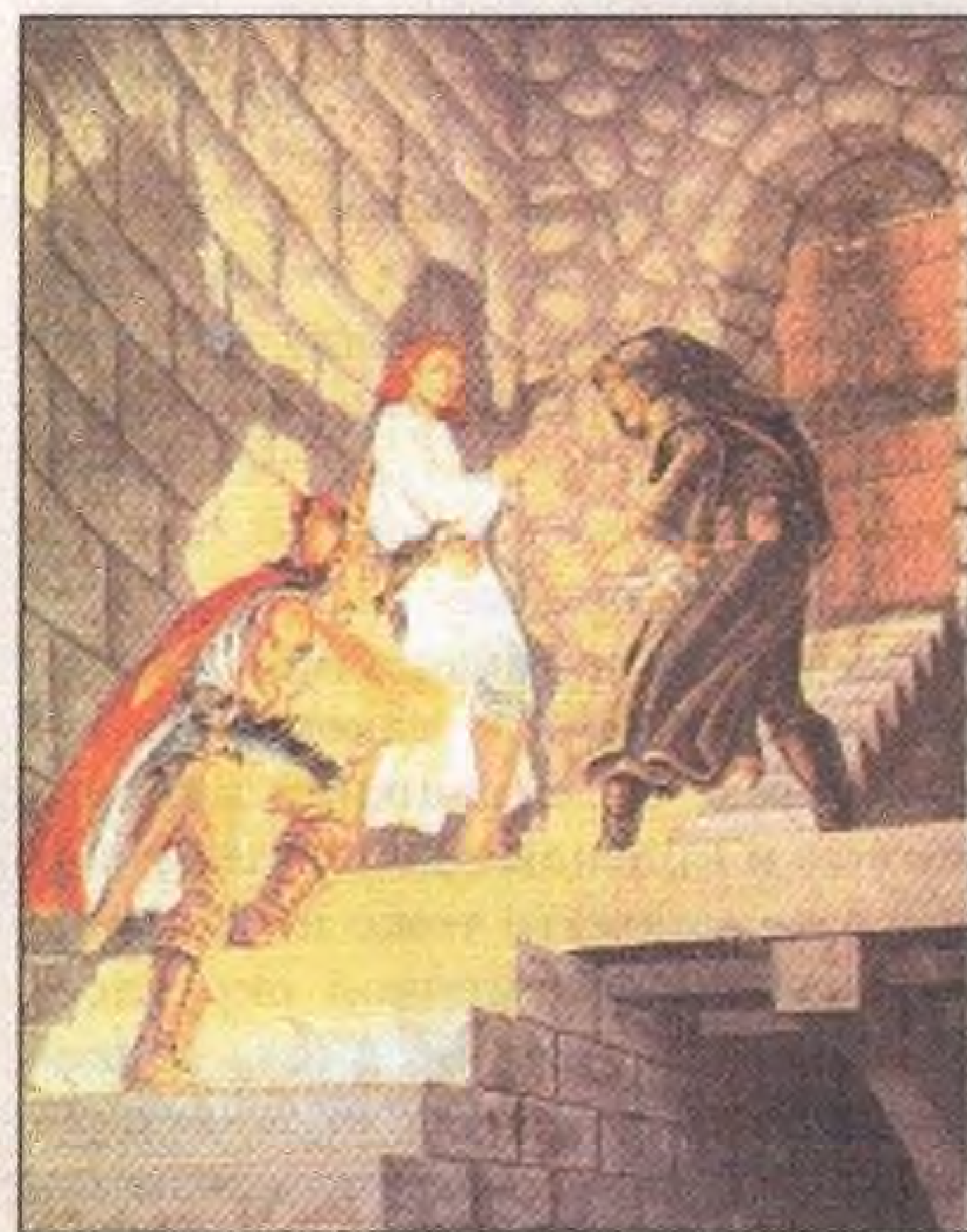
Как ни печально, в современных RPG чрезмерное внимание уделяется повышению уровня и раскачке атрибутов героев, самому главному и всепоглощающему занятию. Так, из горстки немощных оборванцев партия персонажей медленно и неуклонно превращается в группу непобедимых сверхлюдей. И скоро они становятся могущественнее королей и просто купаются в собственном величии.

Это самолюбование затмевает собой взаимоотношения с простыми смертными, что неудивительно, потому как могучие богочеловеки к концу игры ни от кого не зависят. Необходимо существенно ограничить возможности игрока, чтобы он не мог шутя истреблять разом сотни воинов. И тогда поневоле придется искать понимание и поддержку у властителей мира, повышать свой социальный статус.

### От статики к движению

Складывается впечатление, что в подавляющем большинстве случаев игрока помещают не в полноценный, непрерывно изменяющийся мир, а в некую среду, события в которой происходят только по его воле или по сюжету, а NPC не могут ничего самостоятельно предпринять, а тем более изменить.

Судите сами: гильдии и магазины существуют исключительно для вашего обслуживания в краткие моменты отдыха между опустошительными рейдами по ближайшим подземельям. Ключевые фигуры занимаются только тем, что дают сомнительные квесты, по выполнении коих извлекают из чуланов ценные призы. Если над всем живущим нависла смертельная угроза, а очередной спаситель человечества просиживает штаны в местной таверне, то такое бездействие обычно не влечет за собой никаких неминуемых и страшных последствий – жизнь в игре не меняется ни на йоту, пока того не захочет главный герой.



### Выхода нет?

А вот и есть! Просто в мире все должно быть в движении, независимо от того, приложил руку к этому игрок или нет. Для этого все процессы надо сделать саморазвивающимися и возобновляемыми. Например, злодеям следует не сидеть тихо в своем логове и ждать посетителей, а планомерно расширять зло, захватывать деревни и города, увеличивать свою численность и мощь, нести настоящее разрушение всем объектам в игре. А если вы нейтрализовали эту угрозу, то должна тут же возникнуть другая, не менее опасная и трудноликвидируемая.

Социальной сфере следует быть не фиктивным придатком, а играть ос-

новную роль. Это означает, что герой вовсе не пуп вселенной, а рядовой искатель приключений в средневековом государстве, жители которого действуют вполне самостоятельно и подчиняются законам общества.

Иными словами, каждому NPC надо задать модель поведения. Например, крестьянину положено днем обрабатывать поле, вечером пьянствовать в кабаке, а ночью мирно спать. Причем в темное время суток в его дом можно вломиться и посмотреть, как он вскочит и потребует объяснений у незваного гостя. Такие нововведения избавят нас от лицезрения кукол, бесцельно выписывающих круги по площадям городов сегодняшних RPG.

### Над бездной

Представьте, что мир живой и его действительно пора спасать. Ибо равновесие нарушено, тьма и хаос поглощают все вокруг. Правители периодически издают бредовые указы, устраивают междоусобные войны, собственным неумением править навлекают пагубные кризисы и неурожаи. Бароны просаживают в карты нажитое их крепостными добро, деньги медленно обесцениваются, и от былого благополучия не остается и следа. По дорогам снуют многочисленные торговцы и бандиты, в городах случаются грабежи и погромы, пираты совершают отчаянные налеты, – и главный герой моментально попадает в чудовищный водоворот событий, где просто не в состоянии во всем поучаствовать.

Бесчинства таможенников, разоряющиеся и появляющиеся вновь магазины, чума и глад, нашествие демонов - все эти случайные события должны сделать игру многогранной и запутанной, внести ощущение жестокой реальности. Такая неразбериха чудесно наложится на однообразный мир фэнтези и сделает посещение городов не менее интересным, чем лазание по подземельям.

### Главное в нашей жизни – репутация!

Общение с окружающими людьми должно превратиться из условной процедуры в архиважное дело. И тогда каждый человек в игре будет судить об игроке по его делам и словам, вору и убийце станет тяжело скрываться от правосудия.

В современных играх господствует легкомысленное отношение к убийствам. А надо бы научить героя повиноваться властям и законам. Допустим, вы грубо разговаривали со стражниками и в результате все закончилось резней, после чего за голову бунтовщика была назначена награда, вас сдал хозяин гостиницы, и утром гвардейцы препроводили несчастного на королевские галеры сроком на 25 лет. Вышел старцем седовласым, а никто тебя уже не знает, никто не предлагает освобождать принцессу.

Всякий смелый публичный поступок даст игроку как верных друзей, так и смертельных врагов. Невозможно служить двум господам, переплетение интриг в постоянной борьбе за власть заставит героя продумывать каждый шаг, дабы сохранить жизнь. Подлость и предательство, нож в спину из-за угла – вот что встретит того, кто осмелится прикоснуться к большой и грязной политике.

### Играть - так играть...

Вообще-то все ролевые игры предлагают нам только определенные роли – этаких вольных стрелков, которые иногда благоволят местной знати и шпионят для них, валят драконов и разыскивают разные вещи. Впрочем, никакого выбора обычно не дается – или идешь истреблять гадких тварей в подземелье, или вовсе не играешь.

Неплохо было бы разрешить главному герою самому выбирать себе судьбу – мирно работать на кого-нибудь (только с компрессией времени, а не так изнурительно, как в Ultima Online), владеть недвижимостью, наниматься охранником или солдатом. Да и вообще позволить жить в игровом мире до самой виртуальной старости, дать возможность занять какой-нибудь пост, стать дворянином или заняться исключительно магией на склоне лет. Тогда игра станет более гибкой и изменчивой.

### Темная сторона силы

Разработчики часто любезно предоставляют игроку возможность воровать или быть плохим как-то по-другому. Но на деле красть совершенно неинтересно, так как у безответных монстров отнять приличное состояние и не понизить при этом репутацию вполне возможно, а "заимствование" пары монеток у сограждан обычно карается крайне сурово.

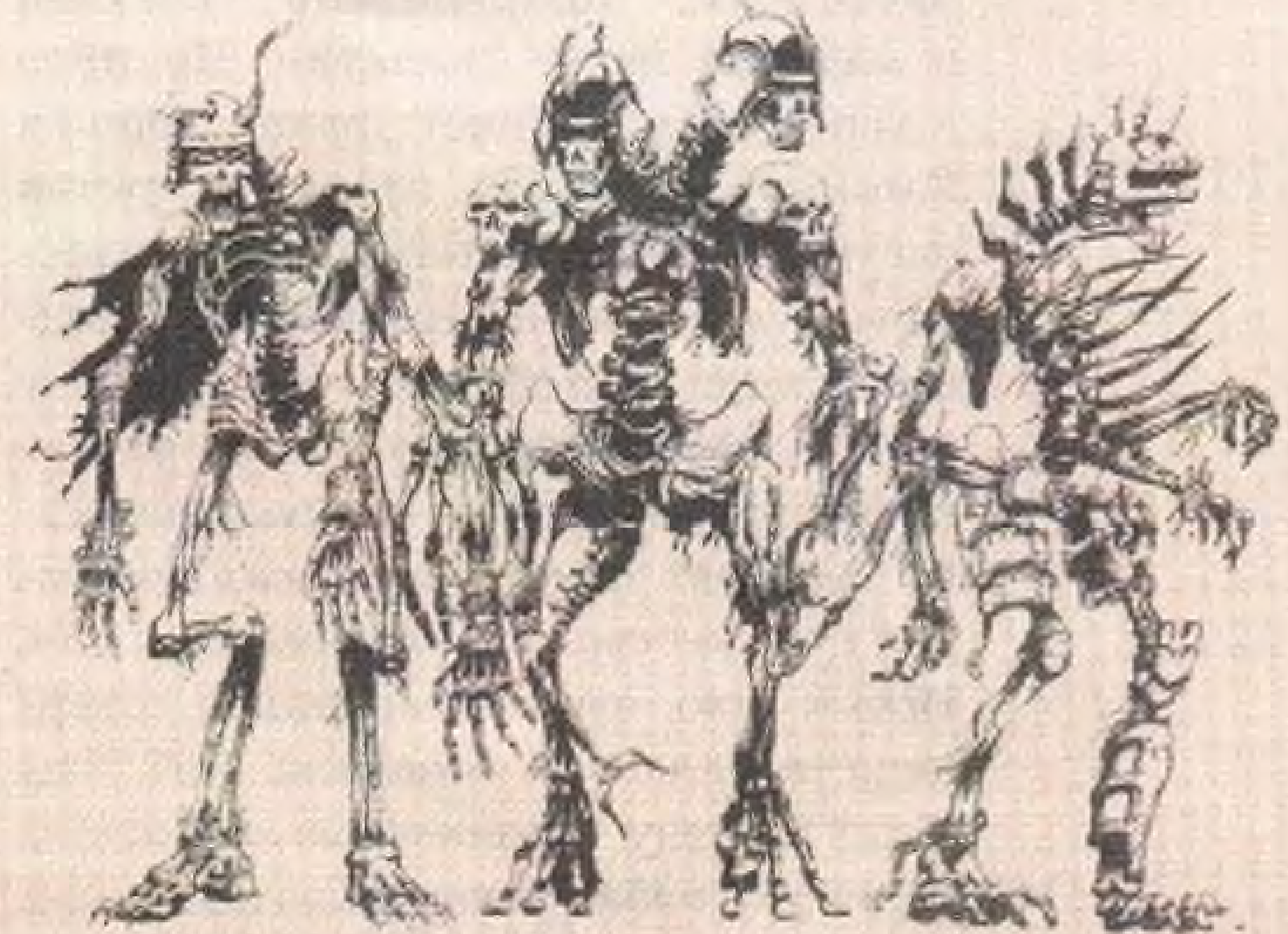
Справедливости ради надо позволить главному герою заниматься лихим разбоем, грабить банки и частные сокровищницы. Великий риск будет щедро вознагражден большими деньгами и ожидающей смельчака виселицей. Разумеется, жизнь преступника не из легких – зато это какая-то иная свобода!

Темный путь должен быть неизмеримо легче, чем светлый. И выбор пусть делается не одним волевым решением, как в M&M7, а очень плавно - так, чтобы в один прекрасный день игрок в недоумении осознал бы, что стал приближенным к князю тьмы, его способным учеником.

Сначала потенциальный спаситель появляется в мире, балансирующем на грани. Что-то сдвинулось с места, что-то было утрачено. Герой получит шанс своими действиями изменить положение вещей, но пока за ним следует плач и скрежет зубов, ничего не изменится. Путь крови заманчив, но тот, кто убивает мечом – от меча и погибнет.

### Куда катится RPG?

Идея создания изменяющихся реалистичных миров когда-нибудь воплотится в жизнь. Более того, уже сейчас в несовершенных ролевых играх заметны некоторые элементы-предтечи пришествия нового измерения.



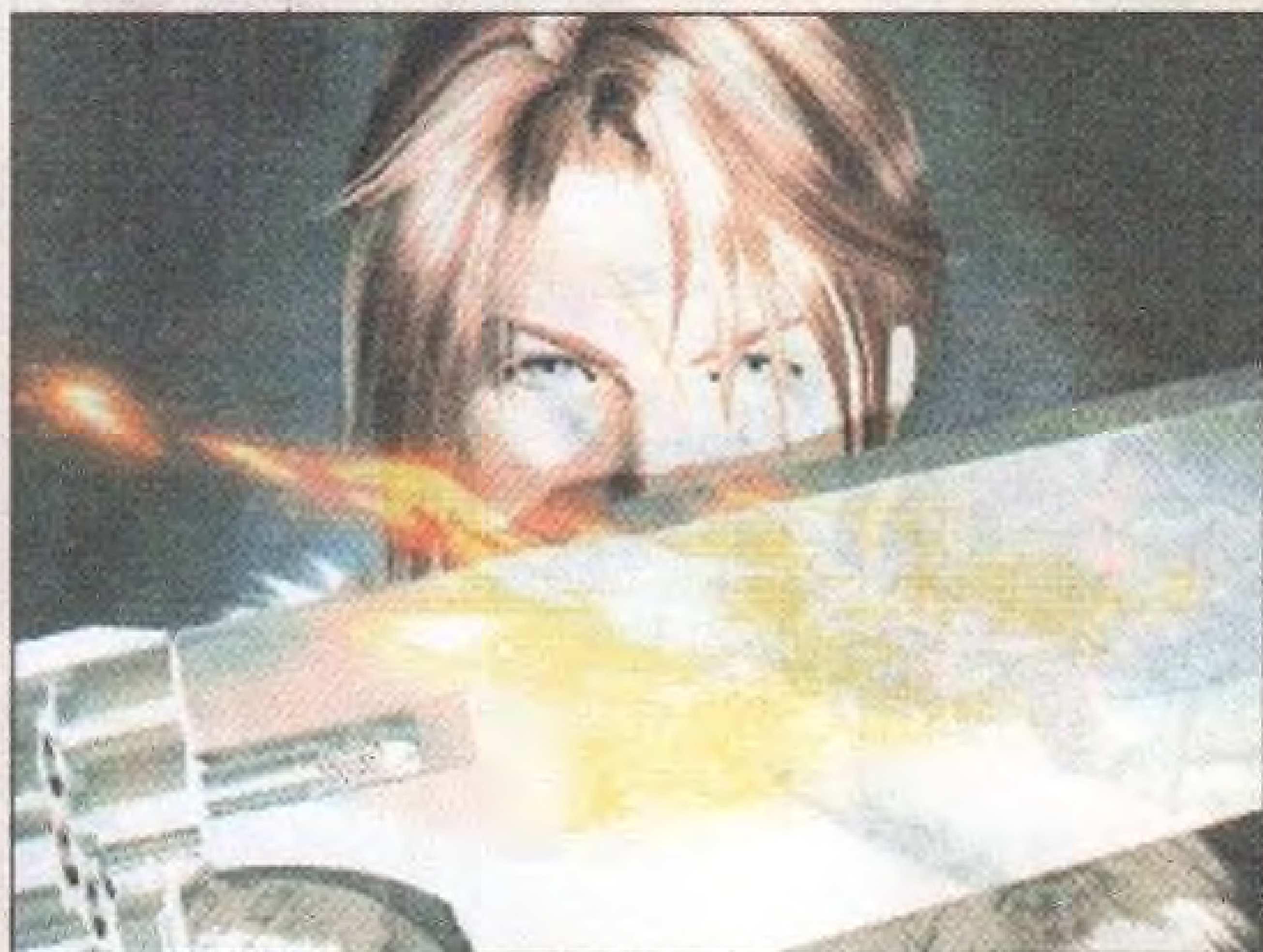
Во-первых, стало модно создавать просто очень большие пространства, по которым игрок может долго путешествовать, покрывая себя славой. Во-вторых, значительное внимание уделяется NPC, они перестают быть говорящими картинками, все более становятся людьми из плоти и крови. В-третьих, появляются глобальные события, то есть вам не только говорят, что случилась война, но и обстоятельно показывают побоища, причем можно вступить в сечу и своей рукой порубить немало воинов. ▲

*Денис Гусев*

# Final Fantasy VIII

| | |
|---|---|
| Жанр | RPG |
| Издатель | Eidos Interactive |
| Разработчик | Squaresoft |
| Дата выхода | 1 квартал 2000 года |

В конце 80-х дела у малоизвестной в то время японской компании Square Co Ltd. шли совсем плохо. Ее игры как для PC, так и для приставок Nintendo и Famicom Game System не пользовались особой популярностью. Надо было срочно что-то менять, и упорные японцы решились на создание принципиально новой игры, которую в отчаянье нарекли Final Fantasy, последней фантазией, последней надеждой.



Так, в 1990 году родилась первая часть FF, прародитель могучей и славной ныне династии. Но путь к успеху был тернист: очень скоро на Famicom появились вторая и третья части, которые Nintendo отказывается выпускать из-за чрезмерного сходства с первой. В общем, в Японии игру начали по-настоящему охотно раскупать лишь после того, как разработчики серьезно потрудились над графикой и сюжетом, а это случилось к FF4. Время шло, игра неторопливо совершенствовалась, и в начале 1997 года Final Fantasy 7 полностью оправдала надежды, побив рекорды по продажам (только в США было продано миллион копий игры).

В Японии продолжение великого сериала Final Fantasy 8 для Sony Playstation вышло еще в феврале этого года, а вот ее срок появления PC версии постоянно "плывет".

### Переплетенья сюжета

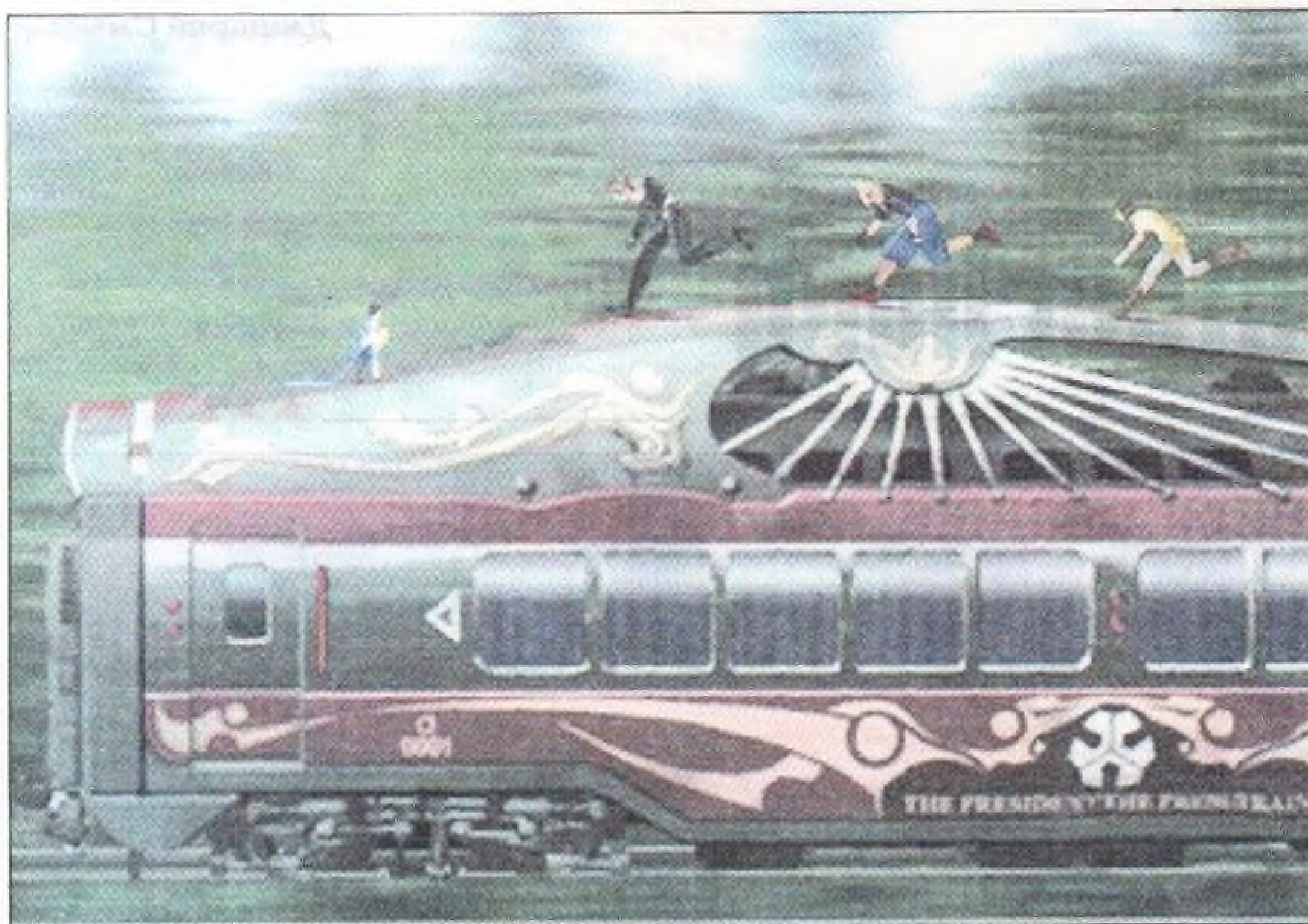
Нельзя сказать, что между государствами-соседями Dollet и Galbadia были очень хорошие отношения, но до военных действий точно не доходило. Хотя военная академия Dollet'а исправно готовила высококвалифицированных воинов-диверсантов, борцов за добро и справедливость, но никому и в голову не приходило, что им придется защищать родину. Внезапно Galbadia нападает на ничего не подозревающий Dollet, и становится ясно, что безумная агрессия бывшего доброго соседа вызвана пришедшей к власти темной колдуньей по имени Edea.

Главный герой игры Squall Leonhart, лучший курсант военной академии, на выпускном вечере знакомится с очаровательной девушкой Rinoa, но ровно в полночь она таинственно исчезает. Война не дает опомниться, в тревожные дни Squall'у поручают возглавить диверсионную группу, единственной целью которой является физическое уничтожение зловредной колдуньи.

### Нововведения

Графически игра не претерпит каких-то особенных изменений, разве что визуальные эффекты под Direct-3D будут еще великолепнее, да и персонажи станут выглядеть гораздо "человечнее". Но в целом ничего революционного ожидать не приходится.

Пер携родилась система ведения боя. Каждый удар, каждое заклинание теперь требуют определенного количества времени для подготовки. По-



явилась новая сила - Guardian Force, представляющая собой древних монстров, служащих на стороне игрока. Вот некоторые из них: Quezacotl - дух грома, Shiva - богиня льда, Ifrit - демон огня. Подобные существа смертны не только наделены специальными возможностями, они также имеют уровень и "растут" по мере совершенствования основных персонажей. Причем, полезны GF именно благодаря специальным возможностям, которыми они наделяют своих хозяев.

Изменилась в мире FF8 и магия. Теперь игроку придется "добывать" заклинания из поверженных противников. Приобретенное таким способом волшебство можно будет сразу же применить или оставить про запас. Завладеть магией как-нибудь по-другому не получится: никаких покупок, кристаллов, сундуков не предвидится. Все в этом мире станет труднодоступно.

### Меч-револьвер

Squall Leonhart владеет поистине странным оружием Gunblade, которое может привидеться только в кошмарных снах. Представьте себе револьвер, у которого вместо ствола острейшее лезвие. Такое сочетание с трудом укладывается в голове. А на рукоятке выгравировано изображение льва, фамильный герб главного героя.

Беда в том, что Squall ничего другого в руки брать не желает.

Правда, разработчики милостиво обещают, что в специальных магазинах некоторые части чудесного меча можно будет заменить, если у заказчика имеются необходимые компоненты, которые, естественно, надо будет еще и раздобыть.

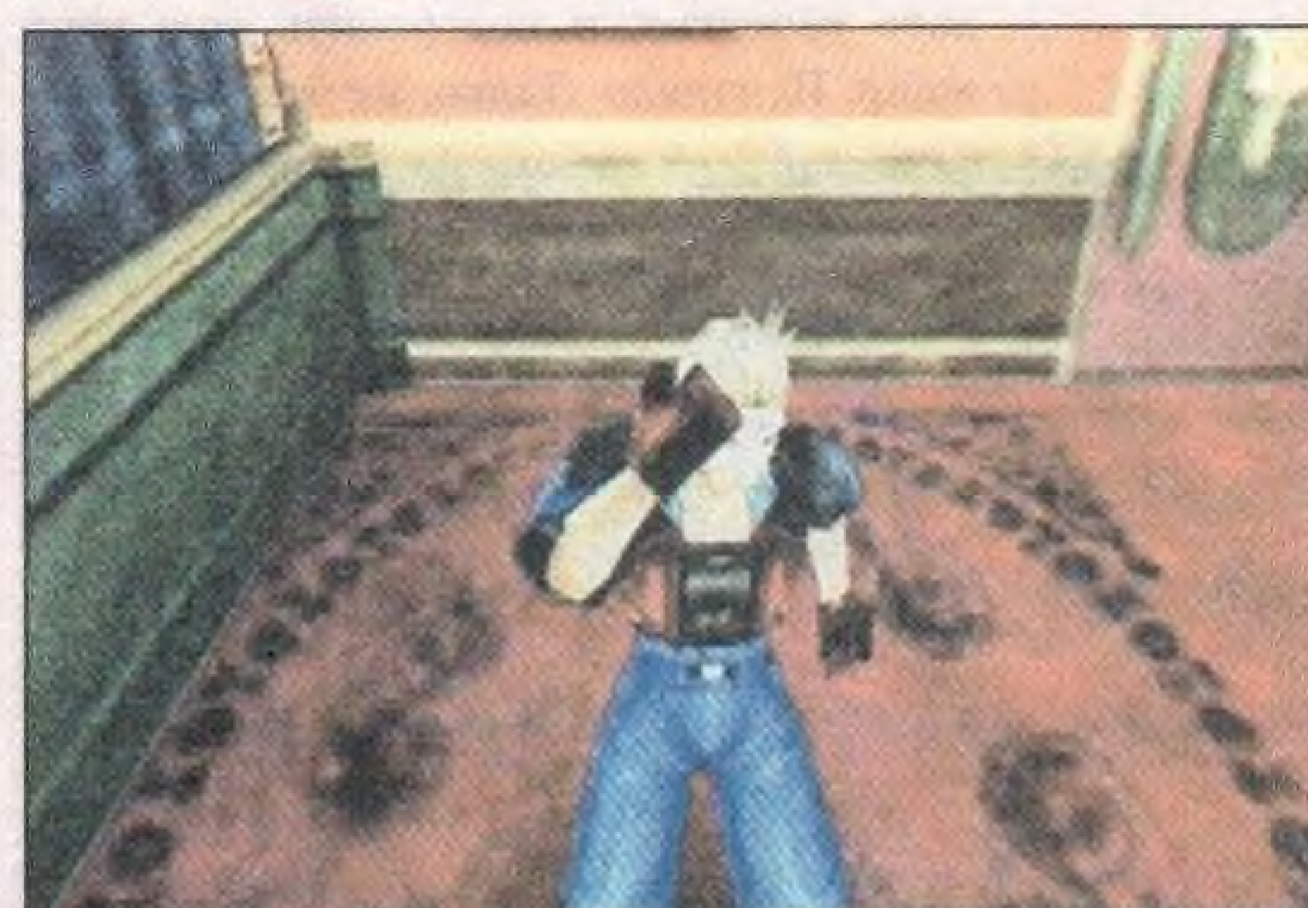
### Игра в игре

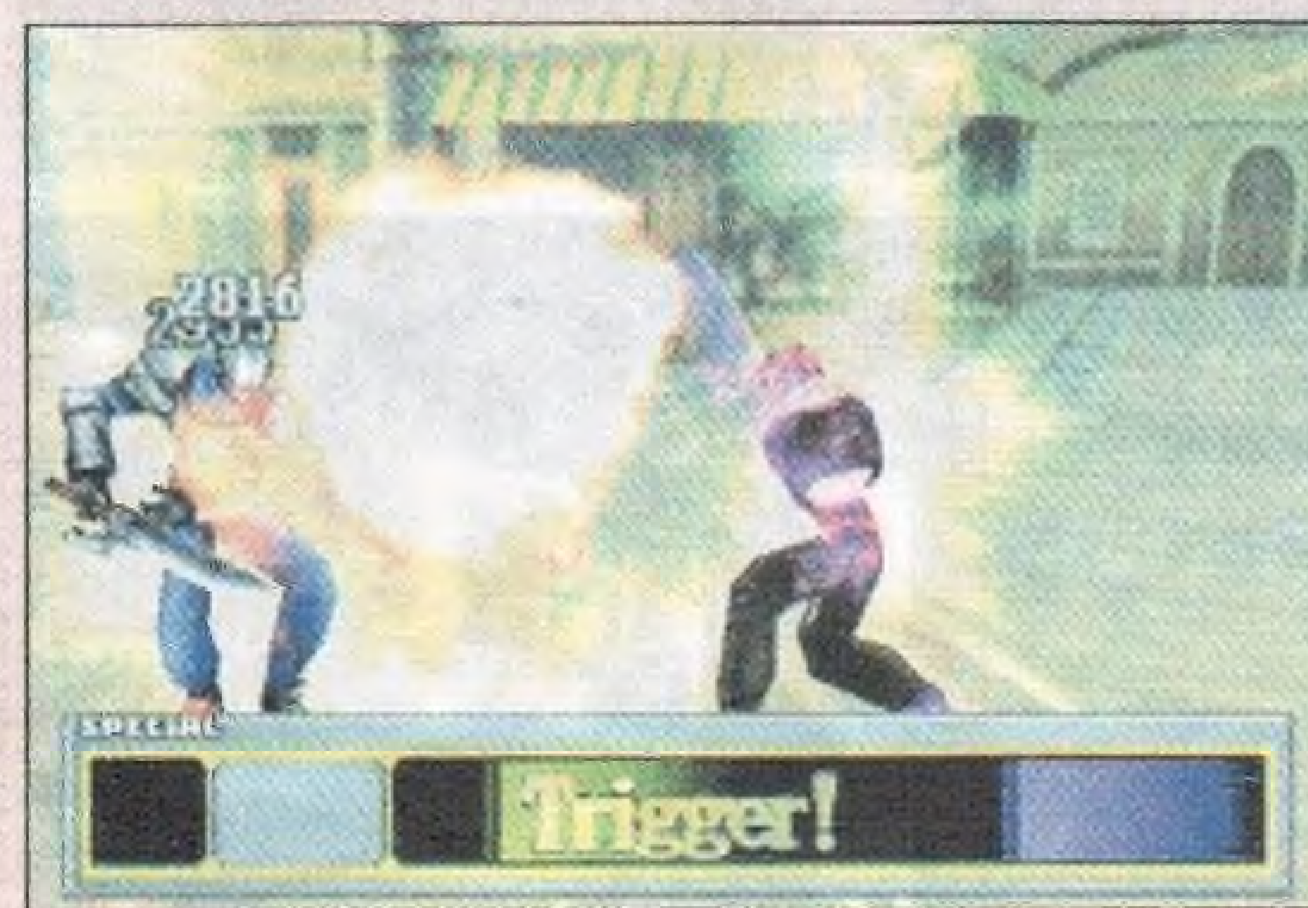
Уподобясь досточтимому Might & Magic VII, Final Fantasy VIII обзаведется собственной встроенной карточной игрой (нечто среднее между домино и Magic: the Gathering). На первый взгляд она может показаться бесполезной, но собранные коллекционные карты по ходу приключений можно будет обменять на ценные вещи, а это уже весьма важно.

Кроме того, Squall находится на государственной службе, а поэтому периодически получает денежное вознаграждение за тяжкий труд. Размер выплат зависит от ранга главного героя...

### Стона не будет

Как видите - изменений, если сравнивать с предыдущей частью игры, внесено предостаточно, остается надеяться, что гемплей от всего этого не станет хуже. Впрочем, можно уже быть в этом уверенным, иначе после приставочного релиза по миру пошел бы такой стон, что и мы бы не смогли не услышать. ▲





*Дмитрий Смыслов*

# Arcatera: The Dark Brotherhood

| | |
|---|---|
| **Жанр** | Adventure/RPG |
| **Издатель** | Ubi Soft Entertainment |
| **Разработчик** | Westka Entertainment |
| **Дата выхода** | 1 квартал 2000 года |

Боже мой, вы даже не представляете, как банально в последнее время выглядит список готовящихся к выходу игр. Причем не относительно названий, сюжета или производителей. Угнетает то, что разработчики, похоже, увлеклись новым жанром-фаворитом, а именно RPG. Что только не выходит с жанровой принадлежностью "+RPG". По-моему, только гонок еще не было, ну да еще не вечер, наверстают. Кто там кричит, что это хорошо, потому что вспомнили про действительно стоящие игрушки? Dune 2 и Doom тоже были не студенческими поделками, а чем закончилось? Сейчас при упоминании RTS или 3D-шутера большинство пренебрежительно кривится, а знаете, как нелегко изменить первую реакцию, которая в большинстве случаев, как учит психология, самая адекватная? Вот то-то и оно. Кому-то еще хочется, чтобы RPG выходили по 5 штук в неделю? А тенденция вырисовывается более чем нездоровая. Количество уже есть, осталось дождаться, когда начнет страдать качество, и похоронить еще один жанр. Печально. Ладно, не будем расписать. Пока разработчиков упрекнуть особенно не в чем, явной халтуры замечено не было. На мой взгляд, не станет таковой и сегодняшний "пациент" - готовящееся к выходу творение Westka Entertainment под названием Arcatera: The Dark Brotherhood.

Сначала разберемся с сюжетом. Действие разворачивается в фэнтези-мире Arcatera. Зловещее братство сатанистов организует заговор против правящего принца. Вам предстоит возглавить и провести расследование, выявить организаторов и восстановить справедливость. Причем сделать это придется в сжатые сроки, уложившись, по задумке авторов, в три недели игрового времени. Что ни говори, а тут они перегнули, даже у нас минимальный срок предварительного расследования – месяц. Ну да ладно. Действовать можно как в одиночку, так и "следственной бригадой" до 4-х персонажей. Остальные подробности пока скрыты пеленой тайны.

Вне всякого сомнения, лучше всего рассказать об особенностях готовящегося

проекта получится у тех, кто непосредственно над ним работает. В нашем распоряжении оказались интервью с представителем издателя Жаном-Бернаром Жаконом (Jean-Bernard Jacon) и одним из разработчиков AtDB - Кристофом Кабелицем (Christophe Kabelitz), выдержки из которых мы предлагаем вашему вниманию.

**Интервью с Ж.-Б. Жаконом.**

*В свое время вы возглавляли проекты в различных жанрах: гонках (SCARS), спортивных играх (Ultimate Golf). Почему вы решили взяться за RPG?*

Я уже давно являюсь фаном как компьютерных, так и настольных RPG, так что когда мне предложили курировать эту игру, я не мог упустить такую возможность.

Сложно не волноваться, когда на твоих глазах цикл проходит все стадии, от предварительных идей до законченной игры. Однако если вы действительно всю жизнь мечтали об участии в таком проекте, работа идет очень легко. Главное - открытость и доверие в отношениях с разработчиком.

*Расскажите об игре в двух словах.*

Основная составляющая - нелинейное приключение в фэнтези-мире Arcatera. Кроме того, в игре присутствуют и RPG-элементы: поединки, партии, характеристики...

Ваша задача — за весьма ограниченное время раскрыть заговор и предотвратить хаос. Причем все события разворачиваются в реальном времени. Вам предоставлена практически полная свобода: можно общаться с персонажами, получать информацию, охотиться на заговорщиков, штурмовать их убежища, вас могут объявить вне закона и т.п. Только не забывайте, что у вас на все про все три недели, в противном случае мир погрузится в бездну хаоса.

Задумано порядка десяти вариантов окончания игры, из них успешных - только один-два, так что делайте выводы.

*Что нового привнесет AtDB в жанр adventure?*

Мы создали абсолютно новый мир, где постоянно что-то происходит, события идут своим чередом, а каждый NPC живет независимой жизнью. К примеру, если вы проследите за торговцем, то обнаружите, что утром он идет на рынок, открывает лавку, торгует в ней весь день (и к нему заходят клиенты!), а вечером вы можете с этим торговцем поболтать в ближайшем баре, после чего он пойдет домой и ляжет спать.

AI специально создавался с расчетом на то, чтобы позволить NPC взаимодействовать друг с другом. Нечто похожее уже встречалось в Half Life, когда охранники самостоятельно нападали на монстров. Мы не стали изобретать ничего нового, просто развили существующую идею.

Надеемся, такой мир подарит возможность по-настоящему поверить в реальность происходящего. И не разочарует вас.

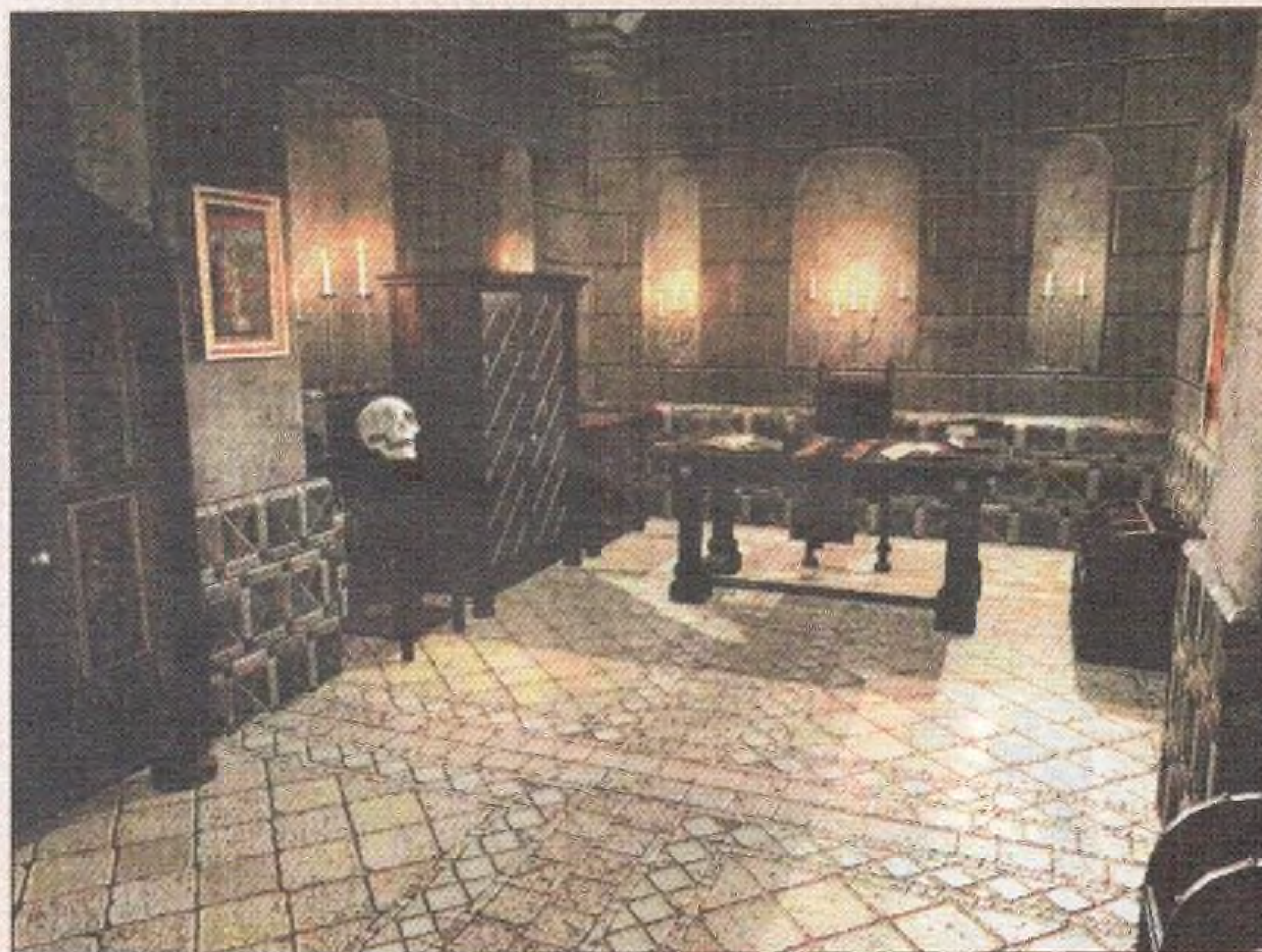
*Значит, вы создали мир практически без ограничений для играющего. А не боитесь, что игрок выкинет что-нибудь незапланированное?*

Конечно, риск есть и немалый. Но в последнее время появилось много "умных" игр, которые адекватно реагируют на действия игрока.

Кроме того, я считаю, что у линейных игр уже нет будущего. Ведь наш проект позволит игроку закончить игру по-своему, найдя собственный путь прохождения. А это гораздо интереснее, не так ли?

*Можете раскрыть парочку секретов относительно AtDB?*

В принципе, все, что я сейчас сообщил, само по себе являлось секретом, который обнародован впервые. Тем не менее, хочется добавить еще пару слов. То, что у нас получится, может показаться вам очень знакомым. И неудивительно. В такие игры мы сражались лет 10 назад, собравшись у кого-нибудь за столом. И теперь эти самые "настольники" стали частью команды разработчиков компьютерной RPG. А в этой индустрии такое случается далеко не каждый день.



### Интервью с Кристофом Кабелицом

*Кристоф, расскажите немного о себе.*

Я родился в Кельне 24 марта 1970 года, закончил колледж и учился на факультете делового администрирования Кельнского университета. Свои первые игры я начал создавать еще во время обучения в колледже. Вместе с другом мы творили для Commodore 64. Первая моя более-менее известная игра называлась Domination. Она вышла в 1989 на C64, Amiga и Atari ST.

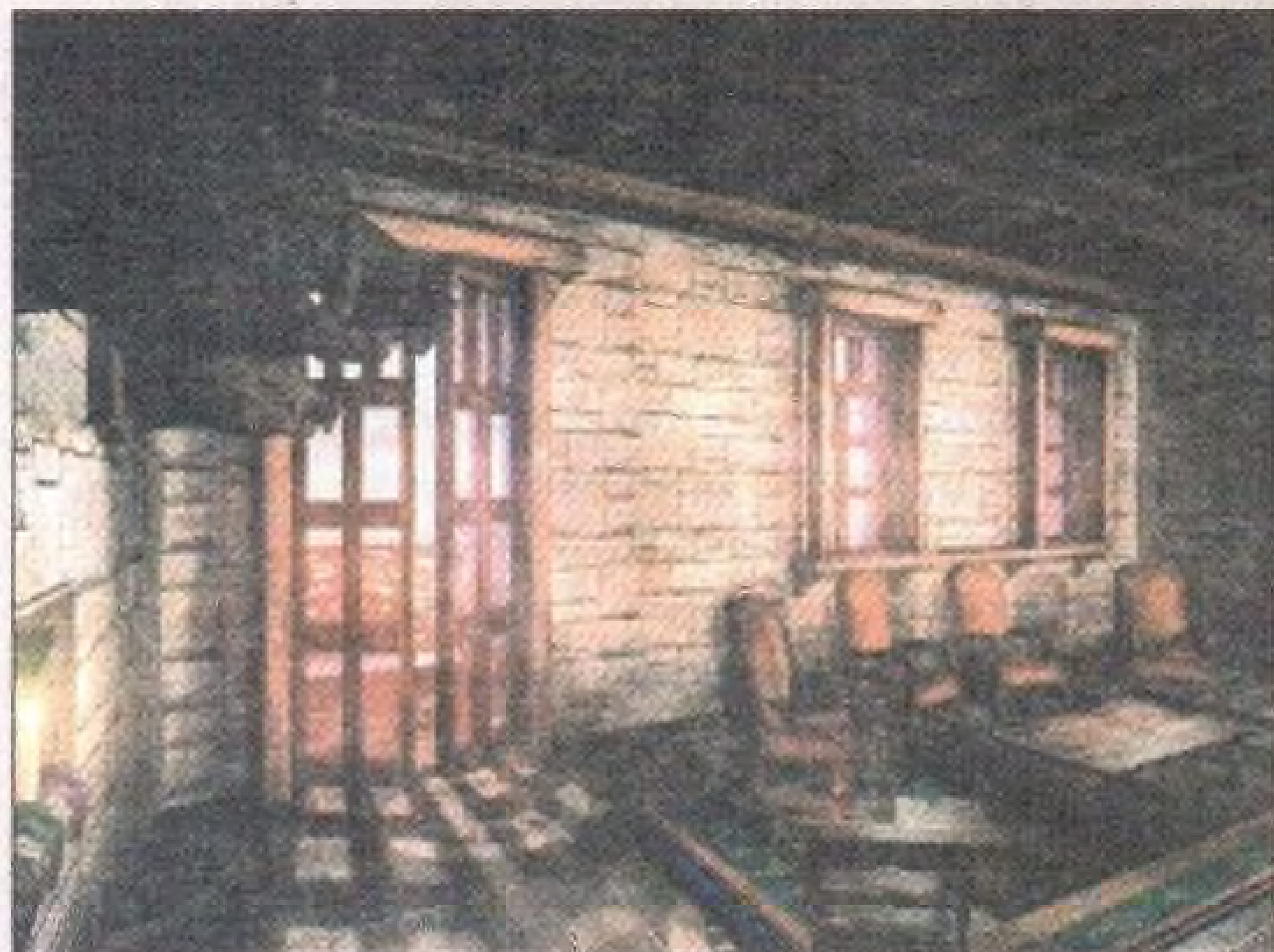
В 1993 мы создали Westka Kommunikation - компанию, существующую по сей день.

В начале прошлого года появилась Westka Entertainment - дочернее отделение Westka Kommunikation, целью которой было воплощение нашего давнего проекта, высококачественной компьютерной игры, ориентированной на мировой рынок под названием Arcatera - The Black Sun.

*Что делает Arcatera особенной?*

Я думаю, нельзя выделить что-то одно, тут и уникальные персонажи, и сама атмосфера игры. Хотя, возможно, один из самых примечательных элементов – это геймплей.

Мы поставили себе целью объединить высокое качество исполнения с интуитивно понятным интерфейсом других "point-and-click" игр. Плюс к этому, мы позаимствовали все лучшее из RPG (схватки, характеристики, партии, магию). Мы хотели создать качественно новый вид геймплея. В результате мы можем представить игру с лучшей, чем в любой RPG, графикой и атмосферой и большей, чем в любом adventure, свободой перемещения. Есть и другие достойные внимания особенности.



*Что пришло в AtDB из RPG?*

Arcatera изначально задумывалась как настольная игра. Это независимая вселенная со своими законами, собственной историей и культурой, богами и демонами, городами и их жителями, героями и монстрами. И, конечно, с множеством квестов.

*Это означает, что персонажи для компьютерной игры взяты из настольной?*

В основном, да. Но мы их переработали применительно именно к компьютерной версии.

У каждого персонажа уникальная история, привычки, умения и даже свой внутренний конфликт, который и определяет характер его поступков. Это означает, что, как и в реальной жизни, здесь не будет "супергероев" и "супернегодяев". Все направлено на то, чтобы погрузить игрока в невероятно интересный и фантастический, но вполне логичный мир.

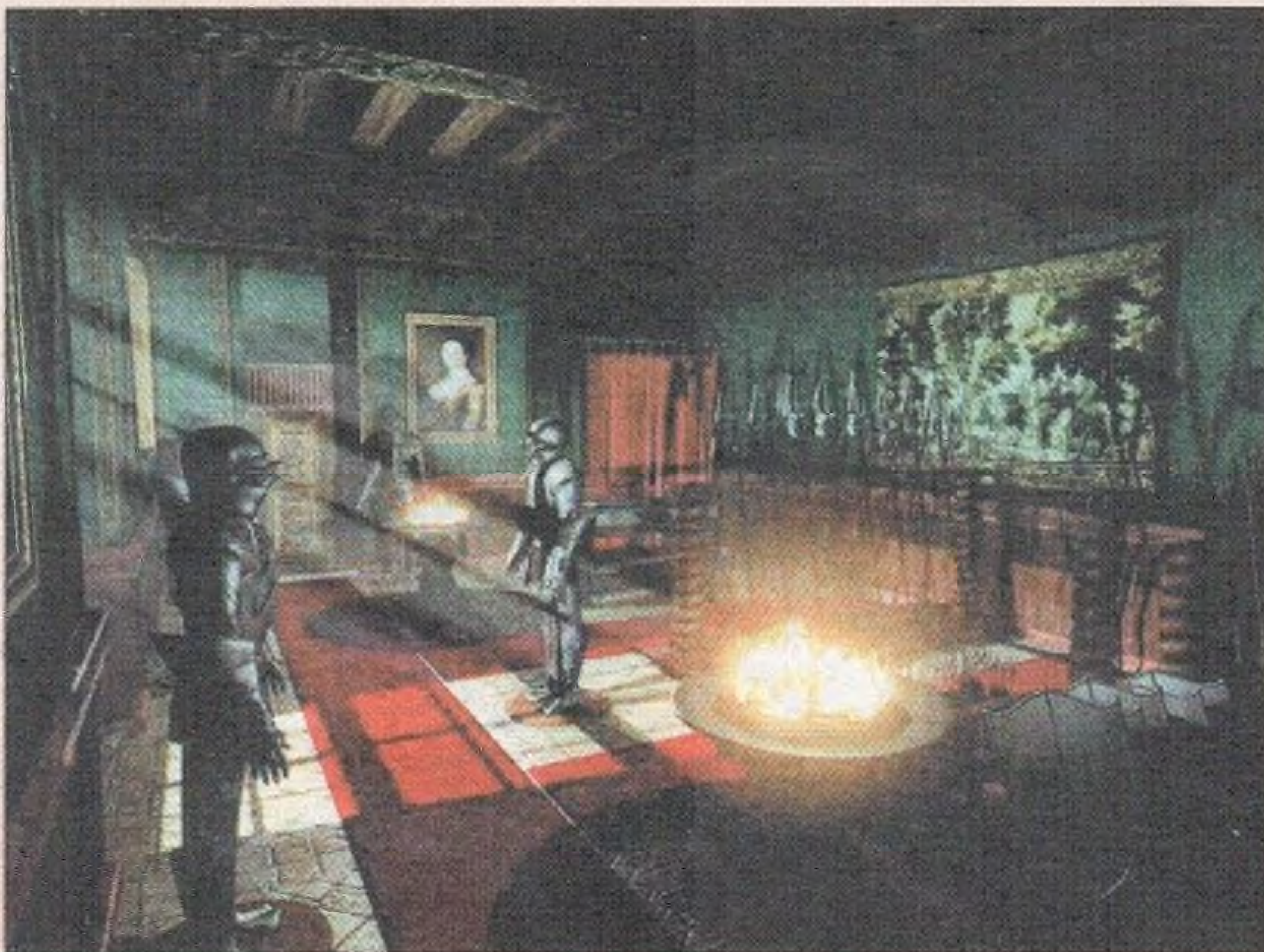
*Насколько широки возможности играющего в AtDB?*

Игрок управляет командой до 4-х персонажей с различными характеристиками и навыками. Подопечные персонажи могут тесно взаимодействовать с NPC. Мы предоставили игроку максимально возможную степень свободы передвижения и действий. Вы можете оперировать с всевозможными предметами, говорить с любыми NPC, торговать с ними же или обокрасть их, использовать заклинания и, конечно, сражаться с ними.

*Это значит, что игрок может атаковать любого NPC?*

Абсолютно. Тут все зависит только от вас. Нет разницы кто перед вами: торговец, разбойник, принц или какой-нибудь монстр. Никто не удерживает вас от того, чтобы обнажить клинок. Правда, после драки придется разбираться с определенными последствиями, да иначе и нельзя.

К тому же NPC взаимодействуют не только с игроком и его партией, но и между собой. Обычной сценой будет пара беседующих, торгующихся или даже дерущихся NPC.



*Ходят слухи, что вы создали какой-то выдающийся AI?*

Да, верно. Мы создали специальную "систему оповещения" для NPC, позволяющую им правильно реагировать на изменения игровой ситуации. Например, отслеживать события вроде "день-ночь", "кто-то вошел в мой дом", "кто-то заговорил со мной", "кто-то пытается обокрасть меня", "я голоден", "я устал". Все это позволит NPC выглядеть весьма правдоподобно.

Заодно мы попробовали наделить NPC некоторыми эмоциями. Скажем, отношением к героям и другим NPC, которое, кстати, будет постоянно изменяться вместе с обстановкой. В зависимости от своего отношения, NPC будет решать: делиться ли информацией с героем, помочь ли ему в бою и т.д. Кроме того, у NPC будет превосходная память, касаемо персонажей и событий. Они никогда не забудут, кому они благоволят, а кто сделал им какую-нибудь гадость.

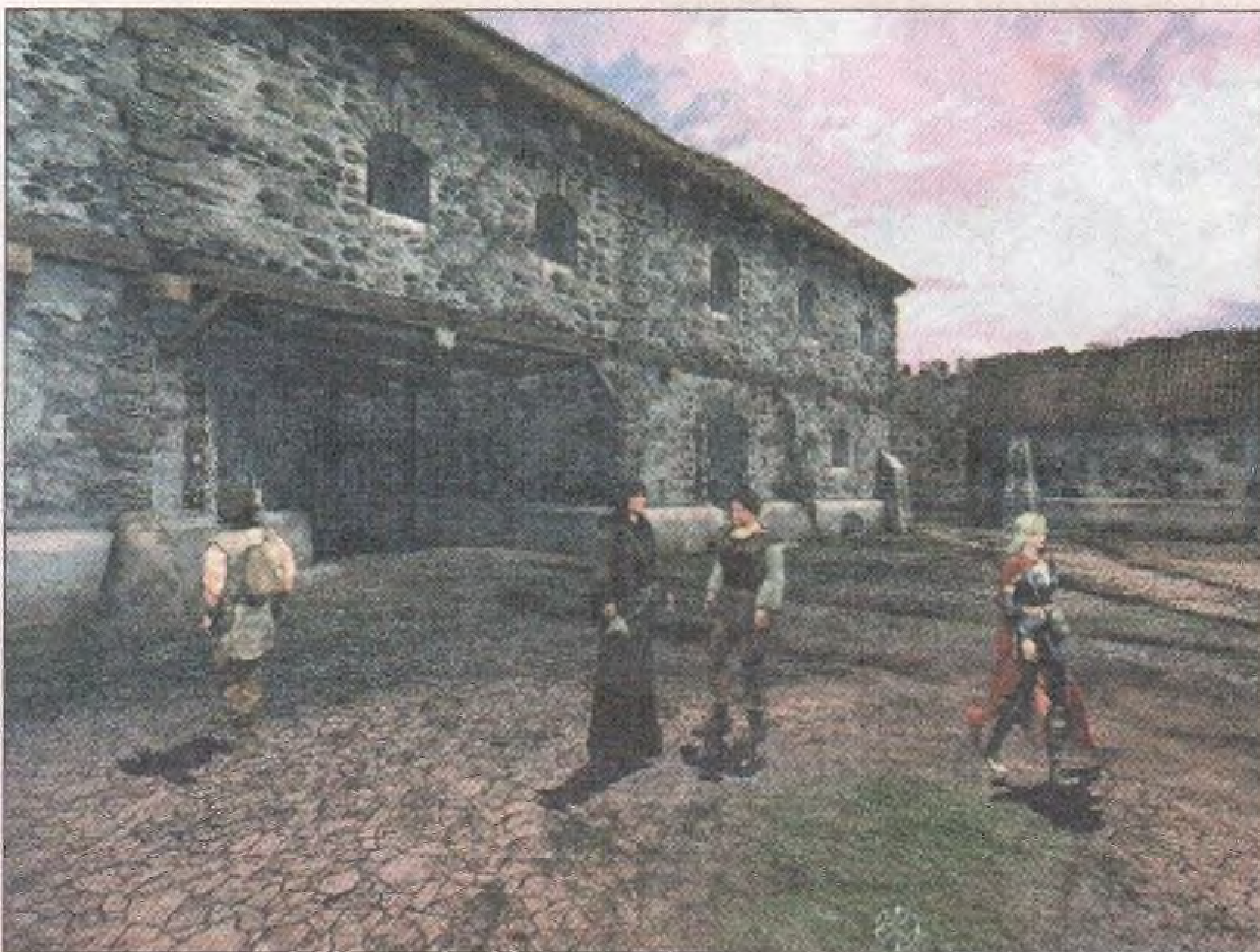
*Насколько достойным соперником станет компьютер?*

Мы очень старались. Противники играющего в AtDB снабжены очень сложным алгоритмом AI, позволяющим реагировать на конкретные действия игрока.

Например, одна из основных задач заключается в поиске похищенного скипетра Принца Сеноры ради спасения города от ужасов правления Темного Братства. Каждый раз скипетр будет изначально находиться в различных местах, плюс к этому, оппоненты будут переносить его, усложняя поиски. Они могут увеличить охрану вокруг места, где находится артефакт, могут подослать к вам наемных убийц и еще много чего могут.

*Это значит, что каждый раз перед нами будет новая игра?*

В зависимости от действий игрока, реакции и действий NPC и некоторых других факторов, игра может (и должна) быть пройдена каждый раз по-разному.



Вообще, реиграбельность с самого начала была одной из приоритетных целей. Именно для этого мы ограничили пространство и игровое время, предпочтя условные три недели бесконечному игровому периоду. Это должно подвигнуть игрока, даже в случае успешного исхода, попробовать поиграть иным героем, с отличными от предыдущего характеристиками и другой партией, идя при этом другим путем.

Также мы решили по окончании игры фиксировать рейтинг, который отражал бы, насколько качественно и правильно действовал игрок. От этого будет зависеть и финальный ролик. Это, на мой взгляд, должно добавить игроку мотивации ко второму, а затем и третьему и т.д. прохождению игры.

*В чем вы видите наибольший вызов готовящегося проекта?*

Ну... мы хотели дать игроку чувство полного погружения в фантастический, удивительный и по своему довольно логичный мир. Это обеспечивается и прекрасной графикой, и реалистичным акустическим оформлением, и умными NPC, и, конечно, максимально возможной свободой действия и перемещения в мире AtDB.

Я думаю, при игре в adventure любого могли посетить примерно такие мысли: "а почему бы не сделать это именно так, а не вот так, ведь это намного логичнее" или "почему я не могу это сделать, что здесь такого сверхъестественного". Одна из целей, к которым мы стремимся, свести к минимуму количество подобных мыслей и обеспечить игрока практически полной свободой принятия и реализации собственных решений.

Например, оказавшись перед запертой дверью, вы сможете: открыть ее соответствующим ключом, при наличии силы просто выбить ее, а при достаточной ловкости взломать замок.

Как видите, обещания разработчиков звучат более чем складно и красиво. Не стану напоминать, сколько раз нас кидали с этими самыми обещаниями, лишь надеюсь, что у геймейкеров не поднимется рука на RPG, и они не допустят халтуры. А в заключение остановимся на технической стороне проекта и одновременно подытожим все вышеописанное.

Итак, нас ждут 3D-персонажи в заранее отрендеренных экранах (числом свыше 200), 150 полностью интерактивных NPC (кстати, планируется снабдить игру "родной" озвучкой на 6 языках), нелинейный сюжет и 10 вариантов концовки, уникальная атмосфера и нереальная реиграбельность. Звучит заманчиво. Авторы уверяют, что их Arcatera: The Dark Brotherhood успешно вместила в себя красоту и атмосферу Blade Runner и глубину Baldur's Gate. Ой, свежо предание... Ладно, подождем, может действительно удивят?

# EON

*Евгений Суворов*

| | |
|---|---|
| **Жанр** | RPG |
| **Издатель** | Не объявлен |
| **Разработчик** | ComputerHouse AB |
| **Дата выхода** | Середина 2000 года |

Компьютерный EON не материализовался из воздуха и имеет вполне реальные настольные корни, правда, не в заокеанской "буржуинии" - родине всех редакций Продвинутых Драконов, а в Швеции. Не слишком известная на Западе компания ComputerHouse уже в течение нескольких лет специализируется на разработке мультимедийных обучающих программ для местного рынка и сотрудничает с национальным телевидением. Возможно, их новая задумка: реализовать компьютерный вариант настольной ролевой системы, досконально следуя букве правил, продиктована недавним успехом Baldur's Gate. Наверное, именно поэтому основой нового проекта ComputerHouse является оригинальная ролевая система EON – разработка компании NeoGames AB. Это очень хорошо продуманный и проработанный уголок вселенной. Уже сейчас мир Mundana, где происходят все игровые события, и система правил EON описываются более чем 1500 страницами убористого текста - то есть, фактически мы имеем дело с неким аналогом AD&D.

Королевство Soldairn, напряженная политическая ситуация в котором привлекает внимание шведских любителей настольных ролевых игр уже на протяжении нескольких лет – это более 120 тысяч квадратных километров просторных равнин, дремучих лесов, таинственных подземелий. Попробуем разобраться, что же кроется за громкими словами и очень симпатичными картинками из заявленного претендента на лидерство в жанре CRPG 2000 года.

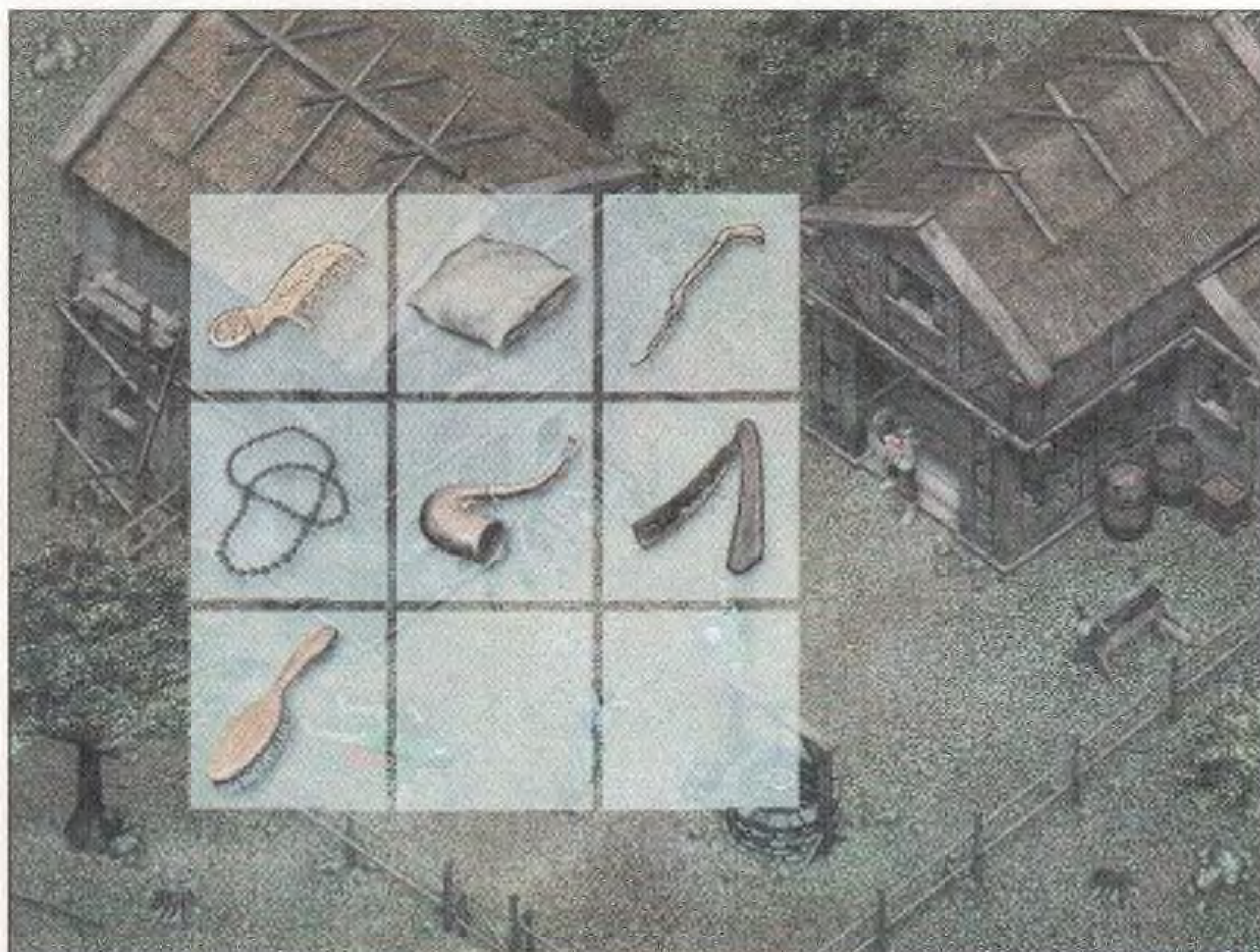
Начнем с нашего виртуального Альтер Эго. Если перефразировать известный афоризм, то в персонаже должно быть все прекрасно: и класс, и раса, и статистика, и умения. В нашем случае обещан вполне стандартный для современных RPG набор классов и рас. Воин, маг, вор и рейнджер при единственной доступной для основного персонажа расе "человеков" поначалу не впечатляют. Разумеется, каждый класс гарантирует определенные преимущества в получении и использовании одних умений в ущерб другим. Уже сейчас возникает множество вопросов: будет ли характеристики жестко ограничены сверху в зависимости от класса или же достаточно терпеливый игрок сможет раскачать способности любимого воришки до уровня среднестатистического мага; определено ли понятие максимального уровня, повторится ли синдром "однорукого бандита" при генерации, которым переболело большинство игравших в BG и многое другое... Но стандартная отмазка разработчиков – "to be developed" – до поры надежно скрывает все занимательные подробности.

Один из основных поводов для удивления: у персонажа отсутствует количественный показатель жизни. Вернее, он, конечно же, есть, но учитывается не через одно единственное число – любимые в народе хит-пойнты. Судя по всему, весь организм будет рассмотрен как композиция жизненно важных органов, а общее состояние персонажа - рассчитываться на основании их "жизнеспособности". Правда, в этом случае возникает законный вопрос о прозрачности геймплея во время сражений. Вспоминая Fallout, представим, что каждый ход необходимо будет раздавать указания по нанесению точечных ударов не одному мастеру-на-все-руки, но целой ораве (в партии ожидается до 16 приключенцев!) разномастных профессионалов. Тем не менее, нельзя не согласиться, что сбалансированность реализуемой системы гарантируется хотя бы громким успехом pen-and-paper'ного варианта игры. На самом деле, ведь не могли же тысячи шведских любителей этого увлекательного занятия несколько лет рубиться по плохо продуманным или имеющим грубые ошибки правилам?! Видимо, когда совсем невтерпеж станет ожидать намеченной даты "где-то в 2000-ном" всем нам с горя придется выучить шведский. Возможно тогда растроганные господа разработчики из Neogames AB, расписывающие прелести собственных настолок исключительно на этом содержательном, но от этого не намного более понятном, языке, выложат на своем сайте какой-нибудь аналог Player's Handbook для EON. Пока же остается довольствоваться довольно туманными обещаниями о разных вкусных способах убиения живых тварей, начиная со "смерти от потери крови", заканчивая "кинжалом, удачно всаженным в спину раскачанному герою".

Раз уже речь зашла о любимом времяпрепровождении некоторых ценителей современных RPG –самозабвенном пинковании несогласных - то стоит этот вопрос непременно углубить. Итак, реализм, реализм и еще раз реализм. В разработке боевой системы EON принимали участие специалисты по средневековому оружию, так что за достоверность учета поражений различными "средствами производства" рыцарей правосудия прошлого мы можем быть спокойны. Следуя модным течениям современной игровой индустрии, разработчики заявляют о желании проводить сложные расчеты точечных поражений. Ведь, на самом деле, чем отличается бывалый воин, закованный в броню с головы до пят, от зеленого новобранца, не совсем уверенно размахивающего коротким мечом, купленным по случаю на распродаже металлолома, перед лицом смерти от отравленной стрелы? При определении попаданий разработчики обещают учитывать свойства материалов, из которых будет изготовлено оружие и доспехи, сильные и слабые стороны самих персонажей и многое другое. Возможно, одной из самых простых задач математического движка в игре станет поиск ответа на вопрос типа: а не пробьет ли стрела со стальным наконечником, пущенная из эльфийского лука под углом 35 градусов с расстояния 15 метров стальной пластинчатый доспех? Что сказать по этому. поводу!? Замечательное и достойное преклонения стремление, господа, и если хотя бы часть обещаний будет реализована, то у всех геймеров появится реальный шанс провести время в мире, построенном по реальным физическим законам, а не наблюдать за каким-нибудь трупом, меланхолично "стекающим" по несуществующим ступенькам с абсолютно гладкого склона.

Ну что, продолжим с крушением традиций? Так вот, привычного механизма level-up у нас тоже не ожидается, что в принципе является логичным следствием предыдущих фич. Развитие основного персонажа будет происходить путем увеличения мастерства в различных умениях – очень похоже на Daggerfall и "Аллоды". То есть, при использовании умения через некоторое время происходит его количественное улучшение. Если при этом в варианте незабвенного хита от Bethesda по несложным формулам дополнительно высчитывался порог перехода на новый уровень, то в случае с EON мы просто получаем power up к часто используемому скиллу и, возможно, качественно новый уровень мастерства. Для жаждущих конкретики поясню, что при каждом использовании умения будет виртуально бросаться несколько (в зависимости от уровня?) дайсов D6 до получения определенного числа (это означает, что опыт все-таки будет учитываться, но отдельно по каждому скиллу), после чего значение умения увеличится на единицу. Остальные подробности пока деликатно опускаются, "чтобы не портить удовольствие от грядущего знакомства с игровой системой".

Теперь можно плавно перейти к еще одному концептуальному вопросу – основам магии. Как уже можно было понять из предыдущих объяснений, основной упор в системе EON делается на максимальную



реалистичность происходящего. Как же магия может быть реалистичной? Разработчики из ComputerHouse AB утверждают: наша магическая система такова, что если бы магия действительно существовала, то она бы прекрасно работала по аналогичным законам. В чем же суть столь живого подхода? В мире Mundana магия – одна из точных наук, таких, как математика или физика. Существует около 20 различных аспектов магии или сил, с помощью которых опытный маг может делать все, что только пожелает. Примерами таких первооснов могут служить пиротропический аспект – для магии, связанной с огнем; гидротропический аспект – для магии воды; нектротропический – для магии, основанной на использовании могущества смерти и т.д. Но это лишь базовые блоки, из которых складываются собственно заклинания. Для непосредственного же использования магии персонаж должен иметь соответствующий навык в определенных умениях. Conjuring используется для объединения различных аспектов магии в единое целое - заклинание. Generate позволяет магу привлекать на свою сторону дополнительную силу из окружающего мира. Magic Lore - теоретическое умение чувствовать магию, выстраивать научное обоснование происходящего с участием различных сил и т.д.. Transform Magic - умение преобразовывать силы аспектов магии и использовать их на другие цели. Очевидно, получив подготовку в основополагающих магических умениях, волшебник может попытаться использовать свои знания для конструирования заклинания с определенными свойствами, что делает практически ненужными стандартные спеллы – наиболее продвинутый на сегодняшний день вариант spellmaker'а. Еще одно незначительное, но приятное замечание - первичную подготовку для использования магии может получить персонаж любого класса.

Обращаясь непосредственно к геймплею, замечу, что разработчики обещают безостановочное течение времени: то есть, как и в печально известном The Last Express, события не будут ждать вашего вмешательства, а сюжет будет отыгрываться остальными персонажами лишь в течение определенного времени. По словам разработчиков, "если игрок несколько лет проведет в лесу, то игра просто закончится, а историю будут вершить безвестные NPC". То есть, наконец-то неигровые персонажи станут не просто источниками денежных, репутационных или иных подобных квестов, рабочими лошадками для перевозки крупногабаритных ценностей или просто мишенями для первоначальной прокачки, но полноценными членами средневекового общества. Каждый из них будет действовать в рамках отведенного на его долю характера и преследовать определенные цели, например, бродить по стране в поисках сокровищ или просто прожигать время в придорожной таверне.

Так как главный герой изначально не сможет стать универсалом, то ему придется подбирать себе команду единомышленников. Вот тут-то и проявятся особенности внутреннего мира товарищей по оружию. Например, вы берете себе в команду отличного мечника, который хорош всем, кроме своего чрезвычайно агрессивного расизма. Если в вашей команде окажется гном или эльф, то словесные изначально столкновения могут привести к самым непредсказуемым последствиям. Один из спорщиков может просто покинуть команду, в другом случае мелкая ссора постепенно перерастет в оружную потасовку, которая закончится гибелью одного или обоих персонажей. Наконец, семья гордого своим происхождением рыцаря может устроить вашей партии "темную" за недостаточно почтительное отношение к их благородному родичу. Персонажи будут приходить к вам в группу, привлекаемые репутацией команды, и покидать ее, если ваше поведение не будет устраивать их в силу различных причин: невыполненный квест, жестокое обращение с крестьянками, использование магии для воровства и т.д.

В EON однотипные спрайты не будут шататься по пыльным тропинкам далеких городов и деревень. Чтобы получить какой-нибудь завалящий квест вам еще придется доказать потенциальному работодателю, что вы годитесь для его задания. Наличие у каждого персонажа в игре собственного эго, по заверениям разработчиков, также скажется на осмысленности и многообразии диалогов. Так для реализации свободного общения авторы обещают более чем 15 тысяч строк текста, специально разработанного в целях поддержания многопланового разговора между приключенцами и аборигенами. Таким образом, интерес к повторному прохождению игры будет продиктован не столько случайно сгенерированными лабиринтами, а всего лишь элементарным человеческим любопытством: "а что же случилось в столице, пока я с успехом зачищал леса от всякой нечисти в ожидании рекордных темпов прироста репутации?".

Заявленный графический движок выглядит многообещающим: по скриншотам вполне можно вердиктить о достойном качестве картинки. Ассоциации при взгляде на них – приснопамятный BG и не менее известный своими иногда не в меру массакровыми сценами Fallout.

Разработчики обещают, что все 120000 квадратных километров Soldairn'a будут активны. Это значит, что геймерам достанется не просто карта страны с кучей отдельных локаций, но до каждой достопримечательности королевства можно будет добраться, наслаждаясь видами живой природы, шумных городов, древних развалин и т.п. Ну что ж, как говорится, свежо придание...

Визуальной основой EON станет воксельный движок собственной разработки, который будет отвечать за прорисовку ландшафта. Все остальные объекты в игре будут просчитаны заранее в высоком разрешении с 24-битной глубиной цвета, что позволит достичь нужной степени детализации. Сейчас над созданием макетов средневековых замков, зданий и других архитектурных сооружений не покладая рук трудится самое многочисленное подразделение ComputerHouse.

Игра будет поддерживать широкий спектр разрешений: от почти любительского 512x384 до 1024x768. Минимальные системные требования для нормального воспроизведения EON в разрешении 640x480x16 – PII 300, 64 Mb RAM, 4 Mb VRAM - сейчас могут показаться не очень скромными, но вполне вероятно, что к моменту выхода игры такая система станет вполне доступной, если не устаревшей. Вероятно, учитывая реакцию критиков на свой последний продукт – rogue "Clans", разработчики в корне изменили принципы построения интерфейса. Теперь игровой экран не будет загромождаться лишней информацией, а доступ к любой функции можно будет получить всего за два мышиных щелчка. К тому же, планируется настраиваемая система "горячих" клавиш, освоив которую, можно будет по-полной насладиться геймплеем.

Очевидно, чтобы удержать игрока в виртуальном мире надолго, сюжет должен быть не просто лихо закрученным, а брать за живое. В этом шведы тоже оригинальны: "мы уже привыкли, что с чего бы ни начиналась игра, обычно всегда на долю нескольких человек выпадет нелегкая задача спасения мира от очередного злодея, взалкавшего силы и т.п.". Нестандартную логику ComputerHouse в формировании сюжета можно охарактеризовать одной простой фразой, которая, очевидно, служит девизом всего проекта: "Больше реализма в компьютерных играх". Именно поэтому вам предстоит столкнуться с вполне реальной и близкой российскому сердцу проблемой - борьбой за власть.

Итак, король Sachsar Lion, которого, несмотря на высокую популярность среди народа, считали одним из самых упрямых людей в королевстве, мудро правил Soldairn'ом, поддерживая шаткий, но относительно стабильный мир уже в течение семи лет. Территория государства была заблаговременно поделена на практически равные по размерам герцогства, что теоретически не оставляло никаких поводов к недовольству даже для самых взыскательных дворян. Казалось, все будет продолжаться вечно. Но непомерная гордость и непримиримость одного из северных герцогов Amirro Silverspar, привели к тому, что королевство, уже успевшее привыкнуть к спокойной и размеренной жизни, стало похоже на потревоженный улей. Тайное сообщество знати под предводительством Silverspar'a предприняло попытки представить действия короля в невыгодном свете, и стало готовить почву для его свержения. На фоне угрозы гражданской войны северные соседи Soldairn'a из Jargian'ской империи внезапно припомнили обо "всех обидах, нанесенных им предками нынешнего короля" и объявили о начале крестового похода против "южных варваров". Другие коренные расы Mundana – гномы и эльфы – на этот раз решили не оказывать помощь людям в решении людских же проблем, так что король лишился последней надежды на помощь. Теперь, чтобы удержать королевство от полного развала, королю Lion'y требовалось хотя бы временное затишье на одном из фронтов, что дало бы ему возможность по отдельности разобраться со своими противниками и восстановить мир в Soldairn... Вместе с главным героем EON нам предстоит исколесить королевство вдоль и поперек, выбирая путь из множества возможных альтернатив: закрепить свою репутацию у жадного герцога, помогая ему собирать налоги с умирающих от голода подданных; помочь путнику добрым словом и поделиться с ним едой, ведь, кто знает, – быть может, сам король Lion скрывается под серым плащом странствующего друида. На эти и многие другие вопросы нам предстоит ответить в середине 2000 года, когда обещанная игра - возможно, предел мечтаний ценителей компьютерных ролевых игр, - появится на прилавках магазинов.

# Arcanum

Дмитрий Смыслов

| | |
|---|---|
| Жанр | RPG |
| Издатель | Sierra Studios |
| Разработчик | Troika Games |
| Дата выхода | Не объявлена |

Что бы там не говорили, но жизнь в нашем мире не перестает удивлять своей непредсказуемостью и изменчивостью. Постоянно что-то происходит, иногда радующее, иногда не очень. Сфера создания компьютерных игр отнюдь не исключение. Здесь каждый день появляются новые команды разработчиков, выходят, как сногсшибательные, так и откровенно недостойные внимания продукты, вчерашние короли с треском слетают с Олимпа, уступая место более молодым и резвым, а совсем недавно никому не известные и не интересные группы доморощенных гейммейкеров вспыхивают подобно Сверхновым и становятся новыми законодателями игровых мод.

Однако, и они не вечны. Рано или поздно происходят различные внутренние пертурбации, меняется состав команды, кто-то приходит, а кто-то вынужден ее покинуть и основать собственную компанию. Именно к этой категории относится Troika Games, у истоков которой стоят Тим Кейн (Tim Cain), Леонард Боярски (Leonard Boyarsky) и Джейсон Андерсен (Jason Anderson), создатели эпохальной Fallout. Более того, к созданию Arcanum подключились и несколько разработчиков Fallout 2. Что ни говори, а состав команды вселяет доверие. Посмотрим, что у них получается.

Итак, добро пожаловать в мир, где чудесным образом переплелись магия и технология, где у приключенца есть равные шансы прокладывать себе дорогу к цели с помощью ультрасовременной винтовки или древнего магического меча, мир, ставший домом Дварфам, Оркам, Эльфам и Людям, в мир Arcanum.

Судя по пресс-релизу, разработчики не стали изобретать велосипед, а решили воспользоваться собственными наработками в области создания RPG. Взяв за основу устройство мира (не Вселенную) Fallout и его геймплей, они добавили реализма и "усилили играбельность". Соседство, бесспорно, довольно подозрительное, ведь сейчас и ребенок знает, что в игре, претендующей на звание хита, может быть или геймплей, или реализм. В зависимости от этого и будет строиться преимущественный состав фанатской аудитории. А сразу и реализм, и геймплей, как правило, не уживаются. Но, поживем – увидим. В конце концов, созданием занимаются довольно искушенные в своем деле люди, вполне возможно, что у них таки получится "подружить" эти взаимоисключающие понятия, причем, что наиболее важно, не в ущерб игроку. В двух словах, разработчики обещают переплюнуть Fallout и BG вместе взятые и установить новый стандарт для жанра.

Вообще, чем дальше знакомишься с доступным материалом, тем больше складывается впечатление, что нас ожидает старый добрый Fallout, только в другом обличии. Может это и неплохо, зачем экспериментировать (кстати, на нас с вами), если уже существует проверенная и отлаженная игровая схема?

Из фич, нужно обратить внимание на полное отсутствие классов. Как и в Fallout, при генерации персонажа вам будет дано некоторое количество очков, которые вы вольны распределить по более чем 40 позициям, к которым относятся базовые (сила, ловкость...) и приобретаемые (иммунитет к ядам, скорость движения...) характеристики, а также способности героя (везение в азартных играх, взлом...). Естественно, по мере продвижения по игре, ваши характеристики будут возрастать. Вот тут уж можно будет развернуться на полную катушку. Помимо вышеперечисленных параметров, приобретенные exp-points можно будет потратить на изучение 80 заклинаний 16 различных Школ и освоение любого из 56 направлений доступных 8 профессий. Не ясно только с начальными характеристиками героя. Классов-то нет, но "национальности" при этом никто не отменял. По идее, должно быть доступно 4 "манекена", у которых наиболее выражены способности, присущие именно этой нации (сила для дварфов, ловкость для эльфов и т.д.). Но абсолютно достоверной информации по этому поводу нет.

Правда, если у вас нет особого желания копаться в характеристиках вашего героя, всегда можно прибегнуть к помощи autosetup'а, который раскидает доступные экспы, в зависимости от модели поведения персонажа в мире Arcanum.

Как водится, прохождение игры возможно разными способами. По сценарию вы должны выполнить главный квест, а уж со средствами достижения этой благородной цели определяйтесь сами.

Введена система смены времени суток, причем это отразится не только на картинке, хотя все будет, и отсветы от заката, и изменяющиеся тени, но и на поведении персонажей. NPC вряд ли обрадуются, если вы станете их будить посреди ночи, чтобы спросить, "как пройти в библиотеку". Да и ваш герой, при отсутствии соответствующих навыков, будет уже не столь эффективен в бою или на марше, а то, что бросилось бы в глаза при свете дня, так и останется незамеченным, скрытое кромешной тьмой.

Битвы можно будет вести как в пошаговом, так и в real-time режиме.

Также интригует возможность объединить свои усилия с друзьями и путешествовать сообща. При этом ни о каком deathmatche'е и упоминания нет. Так что есть риск повторить судьбу пресловутого Diablo с его не менее пресловутым p-killing'ом. Хотя, с другой стороны, и в Troika Games не дураки сидят, и наверняка такую перспективу они предвидят.

К чему мы подошли в итоге? На мой скромный взгляд, нас ожидает более чем интригующий и увлекательный проект, достойный своих "радиоактивных" предков. Разработчики Arcanum многое поставили на карту, решившись создать игру с таким количеством, на первый взгляд, абсолютно несовместимых вещей. Что у них получится, Fallout 3 или самостоятельный продукт, который действительно установит новую жанровую планку, посмотрим после релиза. А пока остается только ждать и надеяться на лучшее.

P.S. И вообще, у конторы с таким названием просто не может быть неудачного проекта.

# Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Андрей Шаповалов

*"Герои не умирают – они возвращаются в продолжениях".*
Мудрость

| | |
|---|---|
| Жанр | RPG |
| Издатель | Black Isle Studios |
| Разработчик | Bioware Corp |
| Дата выхода | Осень 2000 года |

**Вместо вступления**

Advanced Dungeons & Dragons – как много в словах этих... смешанных эмоций. С одной стороны, это весьма неудобная система, т.к. практически все отдано на откуп его величеству Случаю. Те, кто играл в настольную версию, согласятся, что от бросков кубика зависит уж больно много, особенно во время сражений. Конечно, если сессию ведет опытный DM, то это неудобство можно обойти, да вот только опытных DM'ов можно по пальцам пересчитать (во всяком случае, в России). К тому же, даже хороший DM не в состоянии сгладить все шероховатости системы. К примеру, рулить командой, в которой имеется пара магов уровня 25-30, не просто трудно, а архитрудно. Ведь такие маги, по логике системы AD&D, уже не просто люди, а полубоги (для сравнения – Такихис, верховная богиня Зла из серии Dragonlance и одна из создателей самого мира Krynn, является магом 40 уровня).

Однако, с другой стороны, AD&D – самая "раскрученная" настольная ролевая система. Во-первых, она была практически первой настоящей ролевой системой. Во-вторых, компания TSR одно время продвигала ее на рынке весьма энергично, совсем как Б. Гейтс свои "Форточки" (чтоб им неладно было – такой DOS загубили). В-третьих, AD&D – это, по большому счету, попса, разобраться в правилах которой гораздо проще, чем, скажем, с хитросплетениями GURPS.

На PC AD&D появилась очень давно и с тех пор упорно не желает оттуда уходить. Года три назад, правда, казалось, что Продвинутые Драконы со своими Подземельями канули в Лету. Но нет, жив еще, курилка! И во многом в этом заслуга всего-то одной игры – Baldur's Gate.

Говорить про BG мы не будем, ибо уже все сказано в предыдущих номерах. Впрочем, формальности ради еще раз повторим: сделана игра была отлично, к тому же разработчики вовремя порадовали нас дополнением Tales of Sword Coast.

Однако все хорошее когда-нибудь кончается. Кобольды побеждены, шахты затоплены, численность популяции оборотней на райском острове существенно сокращена, обитатели башни Дурлага выселены по распоряжению домоправления, Саревок пал в неравной битве (слабак! А еще ведь выпендривался...)... Скольких скелетов, огров-магов, разбойников, наемных убийц, странствующих колдунов, василисков, гноллов и прочих лиц неопределенного рода занятий мы почикали мимоходом, даже и сосчитать трудно... Сколько накоплено неиспользованных волшебных жезлов, стрел, золота, снадобий, мечей и доспехов... А сколько экспы!..

Так возрадуйтесь же, о искатели приключений на свои... гм... головы! Interplay официально объявила о начале работ над Baldur's Gate II: Shadows of Amn.

**Огласите весь список, пжалста!**

О сюжете пока ничего конкретного не известно, но действие игры будет происходить через несколько месяцев после нейтрализации Саревока, и будет связано с королевством Amn (тем самым, войну с которым и пытался разжечь вышеназванный товарищ). Помимо Athkatla, столицы королевства, нам обещают предоставить возможность навестить эльфийские леса, покрытые снегами горы, Астральное измерение, Бездну (Abyss), пещеры дроу, и даже понаблюдать за осадой подводного города. Да, набор впечатляет, ничего не скажешь.

Относительно движка – в основном все останется по-прежнему (вид сверху-сбоку и никаких полигонов). Однако для лучшей прорисовки эффектов заклинаний разработчики собираются ввести поддержку трехмерных ускорителей. Поддерживаться будет только OpenGL, а ускоритель должен иметь минимум 2 Mb памяти. Если же вам захочется поиграть в разрешении 800x600, то памяти потребуется поболее – 4 Mb. Сами разработчики уже сейчас рекомендуют карты с Riva TNT.

Несмотря на просьбы игроков, способ передвижения персонажей не изменится. Лошадей или повозок не будет, так что смело идти навстречу опасностям придется на своих двоих. Я уже вижу ее, эту картину: одетый в одежды из черного бархата с алмазными пряжками (за каждую уплачено по 1000 золотых) мой маг бодро тащится по пыльной дороге со 100 фунтами снаряжения в мешке за плечами, поминутно озираясь близорукими от постоянного чтения spellbook'a перед сном глазами по сторонам. А про BIB the Tall и говорить не хочется: полный дощатый доспех, мешающий почесать спину, стальной щит, который давно хочется выкинуть (нельзя – +2 против стрел), волшебный меч в полторы руки, вечно путающийся между ног... Да, тяжела она, жизнь крутого RPG'шника.

Кстати, бегать нам тоже не дадут. Мотивируется все это "нарушением

баланса игры", но мы-то знаем истинную причину – лень им, буржуинским программерам, поработать на совесть.

Зато увеличится количество классов, доступных для созданного игроком персонажа. Помимо старых, проверенных огнем, мечами и медными трубами магов, бойцов, воров, клириков, паладинов, рейнджеров, бардов и друидов появятся Barbarians, Assassins и Cavaliers. Это несколько успокаивает. Кстати, раз уж есть новые классы, должны быть и новые умения. Однако пока что нам обещали только duel weapons proficiency. Не, так не пойдет! Мы хотим больше!

Истины ради надо признать, что кое в чем разработчики пошли нам на встречу. Есть в игре добро, которого действительно много. Это – чудовища. Заявлено аж цельных 120 видов пакостников, среди которых будут столь колоритные личности как Trolls, Mind Flayers и Golems. Больше всего радует наличие любимцев публики – Beholders. Разработчики обещают дать Одноглазым возможность применить на нас все свои атаки. Посмотрим-посмотрим – и не таких валили! Зря, что ль, BIB тот меч с собой таскает...

А теперь – об самом главном. Об родном. Об том, без чего нельзя. Об экспе.

Максимальное количество experience points, которое может набрать персонаж в Baldur's Gate II, равно 2 950 000. Для тех, у кого нет AD&D Player's Handbook, стоит несколько разъяснить ситуацию. Персонаж-fighter сможет достичь 19 уровня, paladin – 17 уровня, ranger – 17, wizard – 17, cleric – 21, druid – 24, thief – 23, bard – 23. Разумеется, мы говорим о "чистых", т.е. одноклассовых, персонажах. Для мультиклассового придется делить экспу надвое. Вот, кстати, наглядная причина, почему не стоит делать ставку на многоклассового чудака – на высоких уровнях он слишком сильно будет проигрывать "одноклассникам". Чем это чревато? Ну, хотя бы тем, что wizard 17-го уровня может кастовать два заклинания восьмого (предпоследнего) уровня (если ваш маг – специалист, то заклинаний будет три), а cleric получает доступ к последнему для него

уровню магии – седьмому (только в том случае, если показатель wisdom у него равен 18). Всего же заклинаний будет, ни много, ни мало – 300, из них - 130 новых. Обещаны такие недурственные штучки, как Blade Barrier, Meteor Swarm и Cacofiend. Прибавятся и артефакты для "крутых" героев. Особо ценным уже сейчас выглядит Staff of the Magi (может быть использован только волшебником, позволяет неограниченное количество раз кастовать Detect Magic, Enlarge, Hold Portal, Light, Protection from Evil/Good, а также добавляет +2 ко всем saving throw против заклинаний и еще много чего хорошего). Таким образом, одноклассовые персонажи во второй части BG смогут развернуться во всей своей красе.

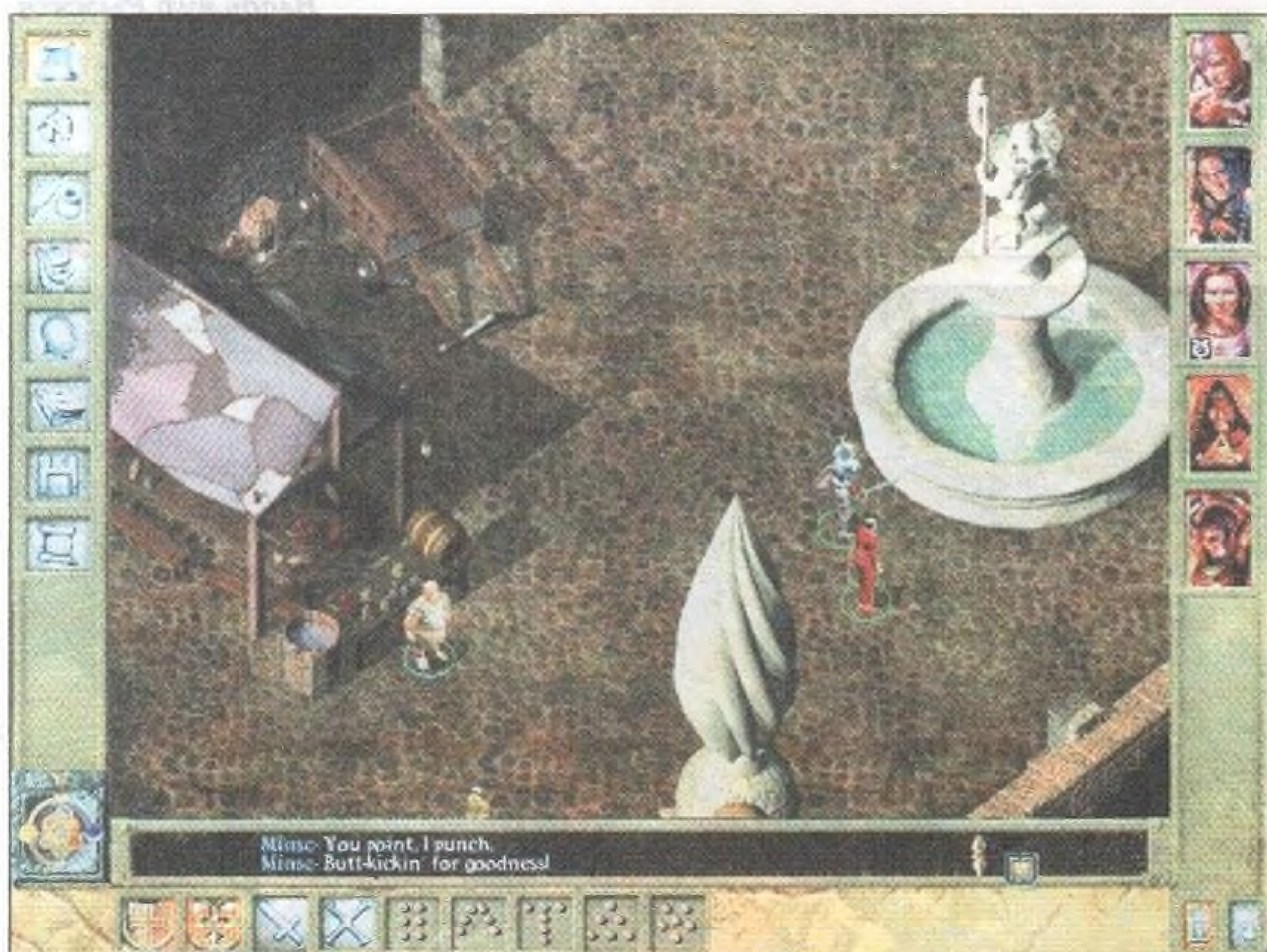
### Кадры решают все

Как и было обещано с самого начала, можно будет импортировать персонаж из оригинального Baldur's Gate. А можно и не импортировать – новый, как говорится "с нуля", персонаж начинает уже с 89 000 очками опыта.

Однако свинство! Это что ж получается, – я своего мага холили, лелеял, прокачивал, заклинаниям учил, экипировал, а BIB, который вместо этого в Digger (тот, который совсем старый, виндмиллсофтверовский) резался, все равно начнет со мной на равных?!

Тут и застрелиться недолго. Но продают кругом одни пистолеты, а я только из шестиствольного пулемета умею палить. Абыдно, да?

Ладно, вернемся к нашим баранам. Помимо новых классов, разработчики много говорили и о новых расах. Помимо стандартного эльфа вы можете примерить шкуру дроу (подземного, черного эльфа). К сожалению, никаких бонусов и пенальти при



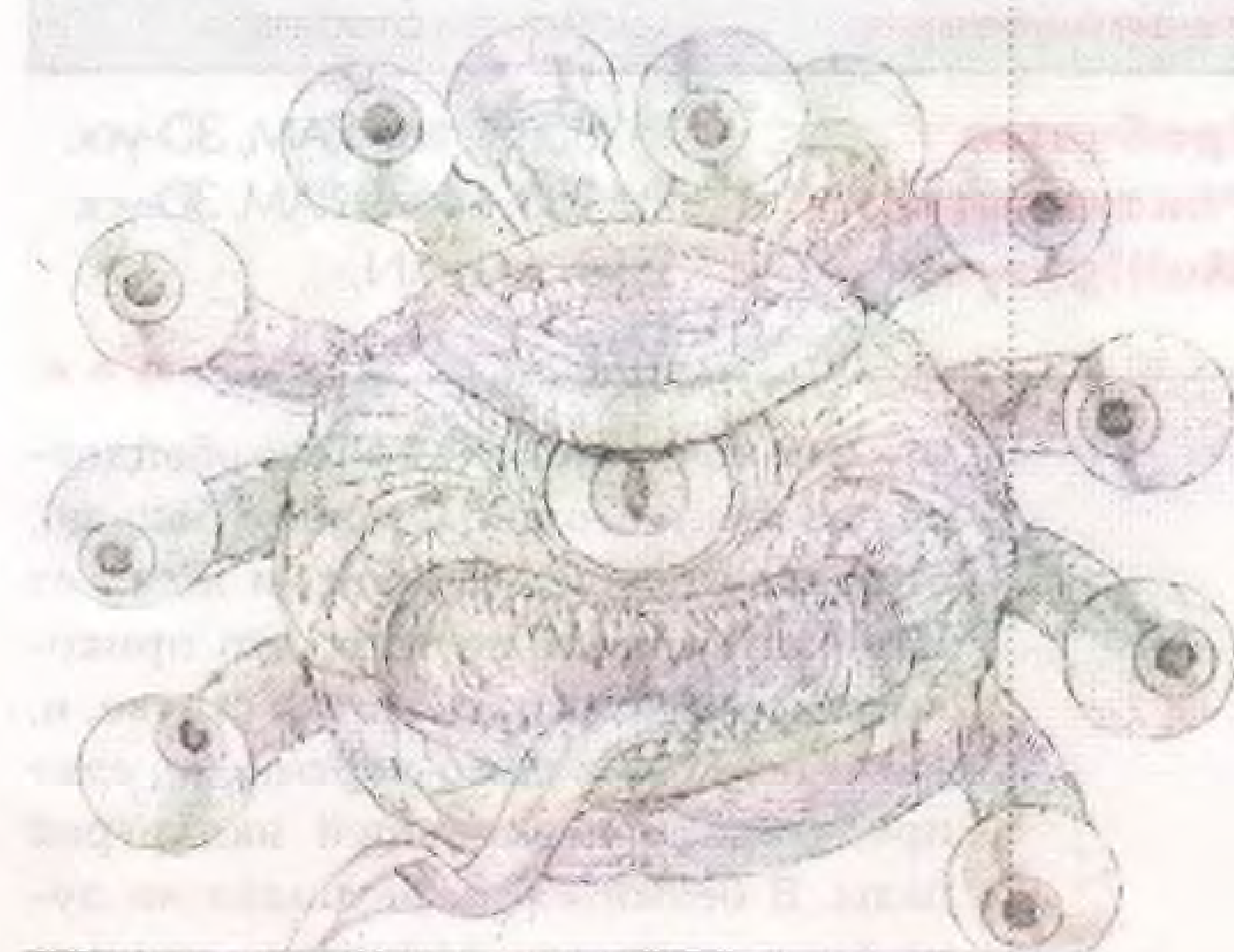

этом не возникнет, что не есть правильно, ибо дроу крайне слабы при свете дня, зато весьма опасны ночью. Какие могли быть комбинации...

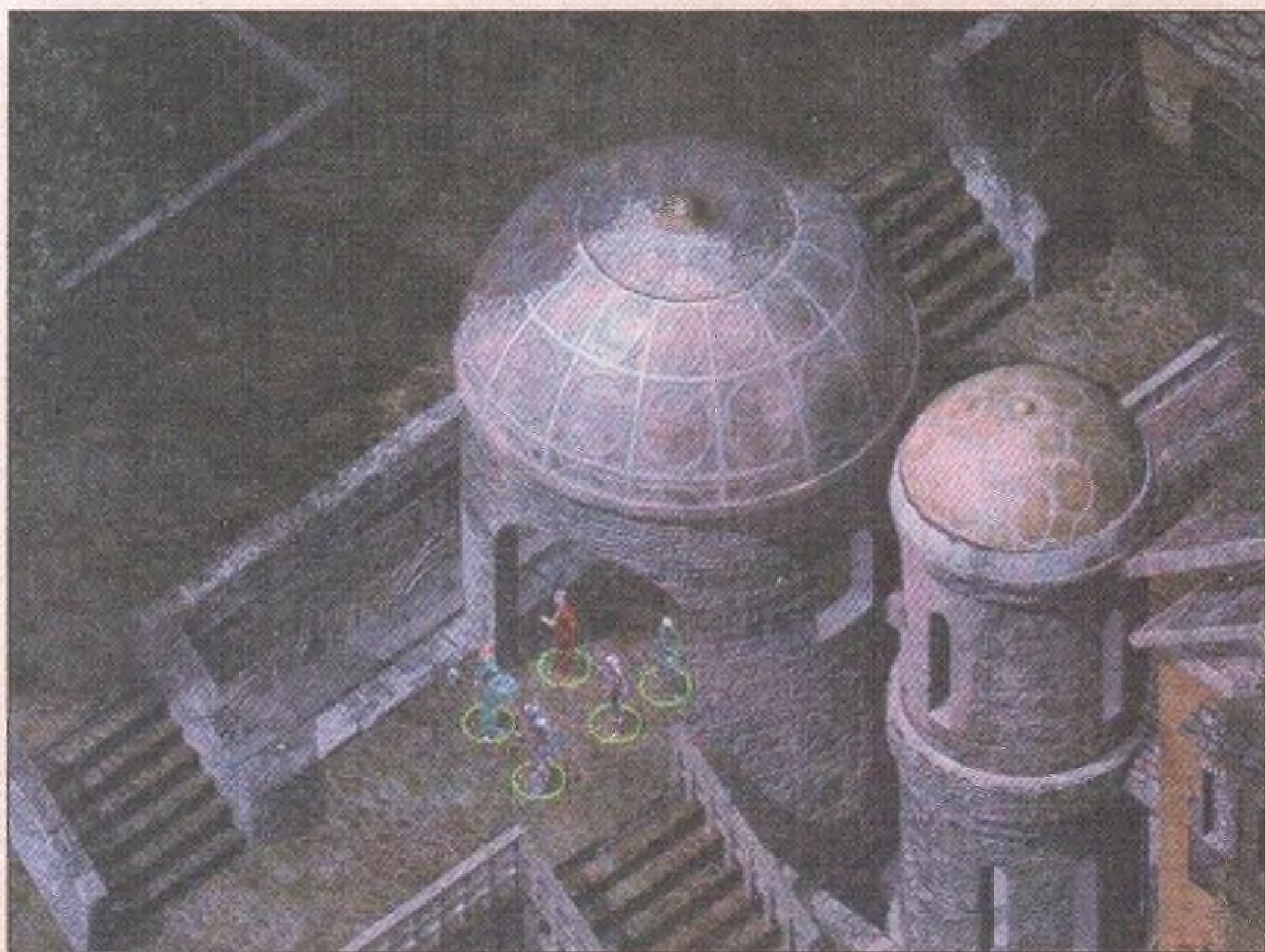
Кроме дроу появится и полуорк. Этот товарищ, правда, будет туповат, зато силенок ему не занимать. Тут явно прослеживается тлетворное влияние Might & Magic VII, где, как вы помните, мы могли включить в состав группы зеленокожего гоблина.

Нет, что ни говори, а конкуренция между gamemaker'ами – штука замечательная.

Очень интересно выглядит и заявленная возможность использования так называемых stronghold. Получают его члены вашей группы по достижению девятого уровня, причем у каждого класса он свой – у вора это будет Thieves Guild, у бойца – Keep, включающий потом и Duchy. Тут надо оговориться – strongholds не имеют ничего общего с домами, которые можно было покупать еще в старом, добром Daggerfall. Strongholds выдаются персонажу "в пользование" строго в определенный момент и, помимо новых возможностей, накладывают и определенные обязательства. К примеру, бойцу будет разрешено устанавливать в пределах Duchy свои законы, но в случае нападения врагов ему придется отстаивать свою землю с оружием в руках, как и подобает настоящему феодалу.

Кстати, о птичках. Теперь в ваш отряд смогут вступить целых 15 (!!!) NPC. Вдумайтесь в эту цифру. И не забудьте про alignment – ситуация, когда два NPC не уживутся друг с другом, весьма вероятна. Мало этого, может случиться и так, что "помощнички" предадут главного героя непосредственно во время важного сражения. С другой стороны, у вашего персонажа может появиться новый друг, который его никогда не покинет, а может – с усмешкой намекают разработчики – и некий романтический интерес (нет, вместе с BIB'ом я играть не буду – он же всех блондинок у меня отобьет!). Между прочим, диалогов для каждого отдельного персонажа в Baldur's Gate II обещают столько же, сколько было в первом BG у всех персонажей, вместе взятых. Лихо, но верится с трудом.





**О прочих мелочах...**

Разумеется, будет и multiplayer. Как и в оригинальном BG, одновременно участвовать в игре могут до 6 человек. Протоколы связи стандартные – IPX и TCP/IP. Зато в саму игру внесены некоторые изменения. Самое главное из них – теперь при покупке вещей в магазине одним игроком, другим не придется стоять сзади каменными истуканами. Они могут расхаживать по магазину или вообще выйти на улицу. Далеко удаляться не рекомендуется, но, тем не менее, прогресс налицо. Кроме этого, во время разговора одного из игроков с важным NPC, для других участников игра не будет автоматически выставляться в режим паузы.

По-прежнему можно будет переносить персонажи из single в multi, а вот получиться ли наоборот – вопрос, который пока остается без вразумительного ответа.

Впрочем, Baldur's Gate II будет хорош и без мульти. Разработчики утверждают, что нас ждет целая сотня квестов, хотя для развития сюжета проходить надо не все. По их мнению, для полного прохождения всей игры нам потребуется свыше 100 часов реального времени (ох, хорошо бы!).

Дисков будет много. Разработчики скромно твердят цифру "четыре", однако такими голосами, что нам ясно – дисков будет пять.

Ну и пусть. Мы купим. Единственное, что пока неизвестно – кто первый добежит до магазина. BIB, хоть и прикидывается старым больным человеком, на самом-то деле спортсмен.

Но ничего – я куплю роликовые коньки с бензиновым моторчиком... ▲

# Revenant

Владимир Рыжков

| | |
|---|---|
| Жанр | RPG |
| Издатель | Eidos Interactive |
| Разработчик | Cinematix Studios |
| Требуется | P-200, 32 Mb RAM, 3D-уск. |
| Рекомендуется | P-II 233, 64 Mb RAM, 3D-уск. |
| Multiplayer | Internet, LAN, Direct Connect |

Что ж, жанр RPG вполне обойдется без этого столпа. Столпом больше, столпом меньше... Правда, я ждал от Revenant совсем не того, что приходится рассматривать в этой статье, и, даже поиграв в демо-версию, не смог предугадать нависавшей над игрой беды. Я безмятежно резвился на лужайках острова Ahkuilon, учинял кровавые расправы над местными монстрами и, завороженный, обозревал потрясающие горизонты (результаты обозревания - в номере 9 за этот год), открывающиеся перед такой игрой... Если ее доделать. Но, увы, не доделали. Видимо, у Cinematix просто кончились деньги, и я - уже выкопавший яму под столп - обломался, а все мы - получили игру свежую и красивую, но бесхитростную вплоть до примитива и с отвратительными культями вместо элементов, открывавших перед Revenant столь радужные перспективы. Давайте уж посмотрим на это печальное, но событие.

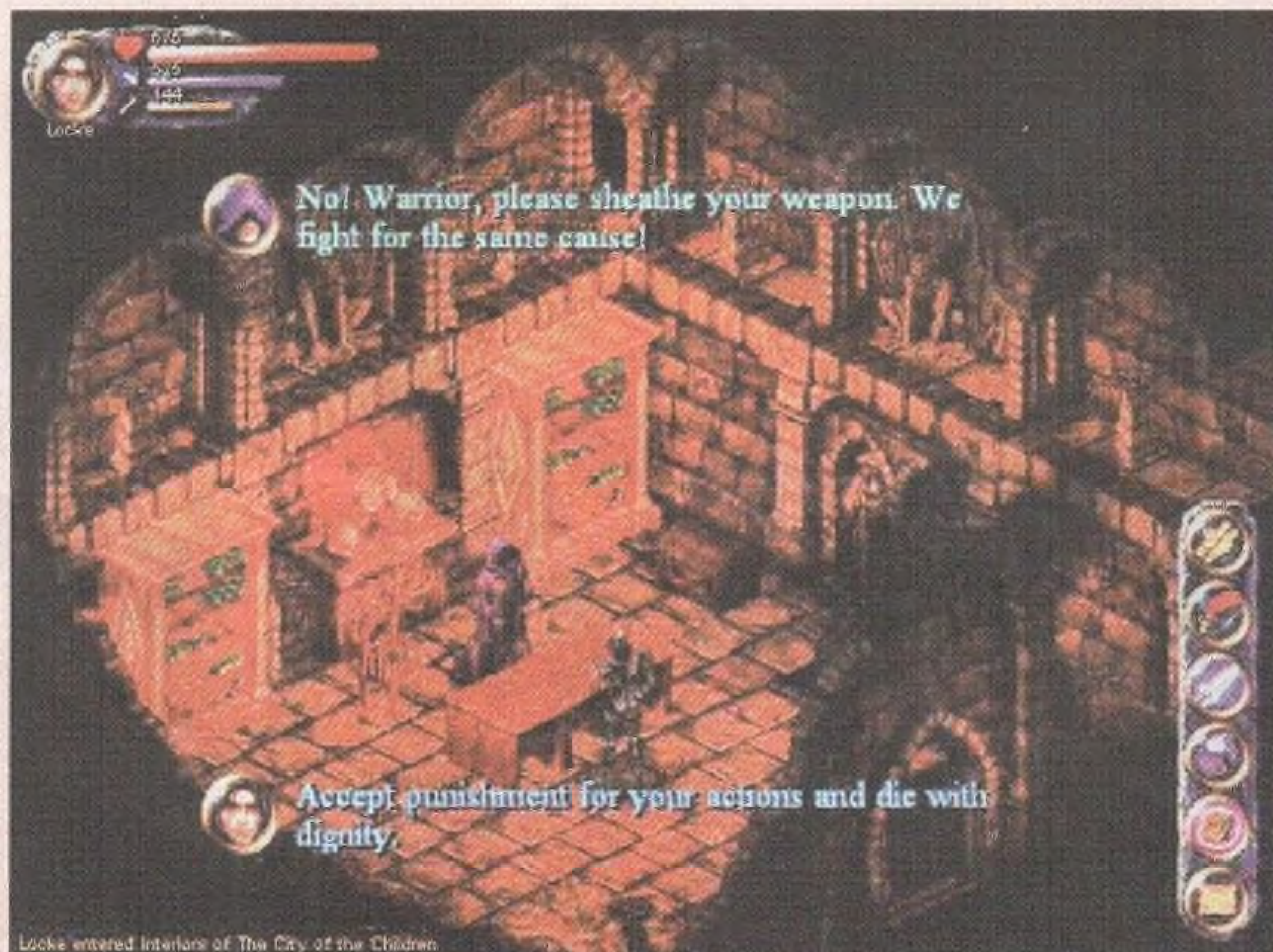
### Больно

Прежде всего: от демо-версии к "релизу" игра не стала сложней или интересней. Мне жаль вас разочаровывать, но все преимущества Revenant я уже описал два месяца назад. Мои многозначительные намеки на ураганные сценарные страсти и головокружительные сюжетные виражи оказались пустым звуком. Посему, перво-наперво расскажу том, чем Revenant интересен - о его недостатках.

С первых же минут игры становится видно, что Revenant резали по живому. Отсекали все, что к моменту заявленного релиза не успело сформироваться, окрепнуть, а, следовательно, не могло быть продано. Игра вопиюще, уродливо линейна! Сценарная линия пряма, как лыжная палка, но существенно короче. Для любого связанного со сценарием действия игрока, будь то беседа с NPC или выполнение квеста, может быть только один исход. Механизм "разговаривания" с персонажами явно сориентирован на ветвящийся сюжет (аналогичен Fallout'овскому или примененному в BG), но представляет собой лишь обмен репликами, изредка предлагающий нам выбрать один из двух-трех вариантов ответа, причем, если выбрать "не тот" вариант, беседа сделает петлю и вернется на то же место, чтобы снова предложить нам ответить правильно, то есть окончить беседу единственно возможным образом. Вы можете ратовать за помилование приговоренного к смерти, можете поддерживать решение о казни, казнят его в любом случае. Второстепенных квестов не предусмотрено, так что игровой процесс превращается в методичное вырезание монстров на отведенной нынешним этапом сценария территории, перемежающееся действиями с нашей стороны, открывающими проход в следующую зону.

Например. Прорубаемся, чтобы освободить парня-у-которого-есть-ключ, он дает ключ. Прорубаемся, чтобы открыть башню, где есть девица-с-кольцом, забираем кольцо и отдаем его парню-который-знает-где-амулет. Прорубаемся к амулету, забираем его. Отдаем амулет монстрам-которые-пропускают-в-подземелье. И так далее...

В принципе, само по себе это не так уж и плохо - плохо то, что такое построение прохождения игры загоняет нас в узенький сценарный кори-



дорчик, лишает главного козыря компьютерной RPG - возможности идти, куда глаза глядят в поисках сокровищ, приключений и "экспов". Здесь же приключения перестают быть неожиданными, сокровища - расставлены в сундуках вдоль дороги, по которой игрок пройдет в любом случае, а система развития персонажа вообще превращается в рудимент, так как "экспов" между сценарными чекпойнтами игрок наберет именно столько, сколько предусмотрено разработчиками, плюс-минус желание стоять на месте и бить возрождающихся монстров до тех пор, пока число очков за каждую следующую победу не станет невыгодно малым.

По этой же причине с грохотом провалилась магическая система Revenant. Заклинания здесь составляются из рун, изображенных на специальных амулетах. Заявлялось, что, имея на руках амулеты, игроки смогут сами составлять из них великое множество заклинаний. В Revenant есть собираемые по ходу игры амулеты, есть последовательности рун, являющиеся заклинаниями, есть даже свитки, где эти последовательности записаны, но, опять же, все это мы получаем, идя по прямой сценария. То есть наверняка и по расписанию, как доперестроечную получку. Здесь нет сказочных сокровищ, охраняемых непобедимыми демонами и спрятанных в недосягаемых пещерах неприступных гор. Заклинания и амулеты, равно как и оружие-броня-кольца не могут быть ни редкими, ни мощными, ни ценными. Просто лежат на подходе к монстрам, на уничтожение которых рассчитаны. М-м? Правильно, как в обычной аркаде.

Пострадала краса и гордость Revenant - его боевая часть. Совершенствование наших навыков рукопашного боя, будучи поставлено в зависимость от уровня опытности, который, в свою очередь, зависит от линейного прохождения игры, перестало быть захватывающим процессом - просто время от времени приходится бегать в город, к инструктору, исправно снабжающему нас свеженькими, необходимыми на данном этапе приемами. Почему, ну почему нельзя сходить в какую-нибудь лесную избушку к другому, старому и мудрому инструктору, знающему другие приемы?! Почему для меча и молота в игре одна и та же техника боя?! В общем, понятия "ценных", "редких" или "мощных приемов" здесь тоже нет. Есть изначально отключенные и включающиеся по ходу игры кнопки-удары, которых не так уж и много. Игрок не разоряется на изучение очередного приема, не жертвует ради него возможностью выучить новое заклинание, купить новое оружие или броню. Он получает и то, и другое, и третье, и это жутко портит игру - в бою приходится просто рутинно бить оппонентов одними и теми же способами, а не пускать в ход столь тяжело доставшийся, но сокрушительный козырь. Конечно, разнообразие ударов, наличие "фаталити", захватов, возможность уклоняться и применять магию в целом создают очень динамичные и эффектные поединки, но это не придает игре многогранность, которой она могла бы, могла бы обладать!

### Доброе слово

Однако было бы несправедливо закончить обсуждение Revenant на такой ноте. Игра очень красива, необычна и полна прекрасных идей. Есть встроенный редактор, позволяющий создать "свой Revenant", на свой лад и мультиплеер - бесконечное поле деятельности для совместных развлечений и "обкатывания" самодельных модулей игры. Все, что сделано - сделано качественно и со знанием дела. Ненавязчивая музыка, прекрасная анимация, графические эффекты, озвучка - все говорит о том, что над Revenant работали профессионалы, способные создать продукт уровня Fallout или Baldur's Gate. Да и по изяществу задумки и качеству исполнения Revenant вполне достает этих маститых ветеранов жанра. Просто из всех козырных карт продукта сыграла как следует, пожалуй, лишь прекрасная графика, а необычная магическая система, детальные и зрелищные поединки с монстрами и захватывающий сюжет - попали в "молоко". Что ж, может быть, столп жанра из Revenant и не получился, но, тем не менее, Cinematix продемонстрировала, что способна создавать свежие и интересные вещи.

А Revenant... Если до неприличия играбельной был всего-навсего его демо-версия, то сам он и подавно отнимет у вас заявленное количество "часов игрового процесса" - стоит лишь начать.

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | ●●●●●●●●○○ |
| Графика | ●●●●●●●●○○ |
| Звук и музыка | ●●●●●●●●○○ |
| Дизайн | ●●●●●●●●○○ |
| **Рейтинг** | **8.0** |
| Время освоения: | 15-30 минут |
| Сложность: | средняя |
| Знание английского: | желательно |

*Павел Коротов*

# Атлантида II

| | |
|---|---|
| **Жанр** | Квест |
| **Издатель** | 1С |
| **Разработчик** | Cryo/Nival (русификация) |
| **Требуется** | P-166, 16 Mb RAM |
| **Рекомендуется** | P-200 MMX, 32 Mb RAM<br>Windows 95, 98 |

### Доползем ли, долетим ли...

Приятно получать от игры именно то, чего ты от нее ожидаешь. Квесты Cryo всегда можно было отличить от игр других фирм. И качество, и стиль графики, и сюжетная линия выделяли творения французской компании из ряда им подобных. И в какой-то степени отрадно, что Атлантида II (в оригинале, Atlantis II) не изменила этой старой традиции. Впрочем, от продолжения успешной adventure сложно ожидать какой-то революции. Обычно, если игра дотягивает до уровня своего уважаемого "предка", это уже хорошо.

■ Китайский служащий - победитель демонов

Атлантида II "дотянула". Как и в ее предшественнице, во второй части игры основная цель - восстановление баланс между Светом и Тьмой. Дело в том, что несколько тысячелетий назад атланты получили в дар космическую Силу, которая впоследствии разделилась на две составляющие: на Свет и на Тьму. Некоторое время темная сила была надежно спрятана, но настал день, когда ее освободили. Тогда Сет, за которого вам, может быть, довелось играть в первой части Атлантиды, принял в себя Свет и восстановил равновесие между Тьмой и Светом. Теперь вы играете за одного из его потомков.

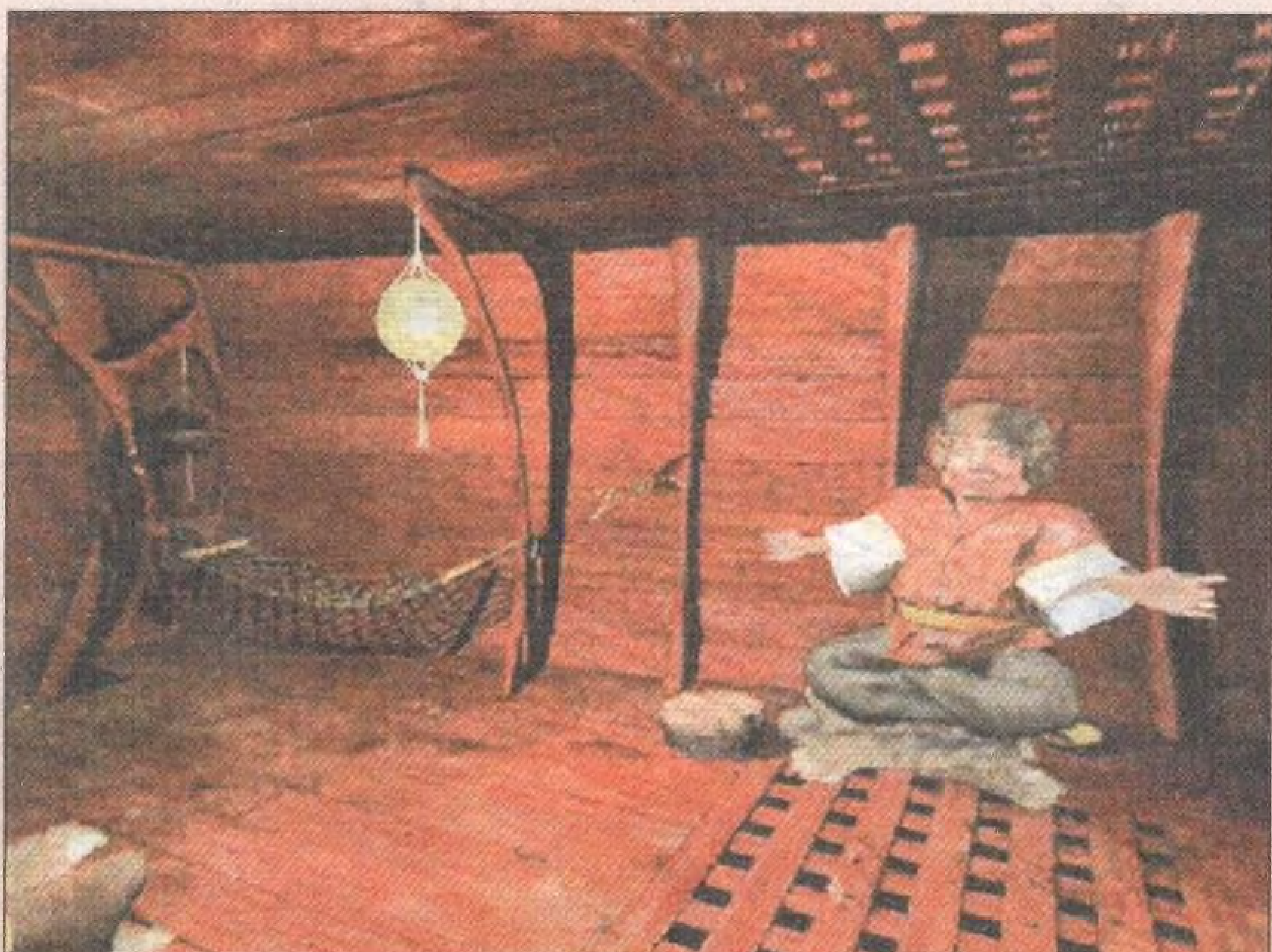
На дворе 1054 год, и Атлантида, вроде бы, давно канула в прошлое. Но что-то снова идет не так, и Тен (имя нового героя) приходит на помощь человечеству. Игроку предстоит побывать в пяти мирах: Тибете, Ирландии, Юкатане, Китае и в Шамбале.

■ Аааа!!! Говорящая голова!!!

Душа Тена - юноши неопределенных лет с глупым лицом, маленькими глазками и редкими усиками - может переселяться в тела обитателей других миров. Разумеется, по одному обитателю на страну. Путешествия из мира в мир происходят из центрального "штаба", с корабля Атлант, куда игрок попадает в самом начале. Все страны можно "проходить" в произвольном порядке, постепенно открывая для себя все новые секреты миров и своего подсознания. Дело в том, что границы между фантазией и реальностью в игре от Cryo практически стерты. Вот вы, вроде бы, гуляете по лугу, а в следующую секунду вы уже попадаете на страницы древней книги...

### Stylissimo

Каждый из пяти "основных" миров оформлен в собственном уникальном стиле. Графика в игре и впрямь великолепна (ну что вы хотите: Cryo!). Прорисована каждая травинка, каждая мельчайшая деталька. Для тех, кто не потрудился взглянуть на скриншоты, сообщаю: игра идет от первого лица, примерно как в достопамятном Myst'е. Игрок может перемещаться от одного "стационарного места" к другому (во



■ Шаман - любитель телепортировать вас в разные уголки планеты

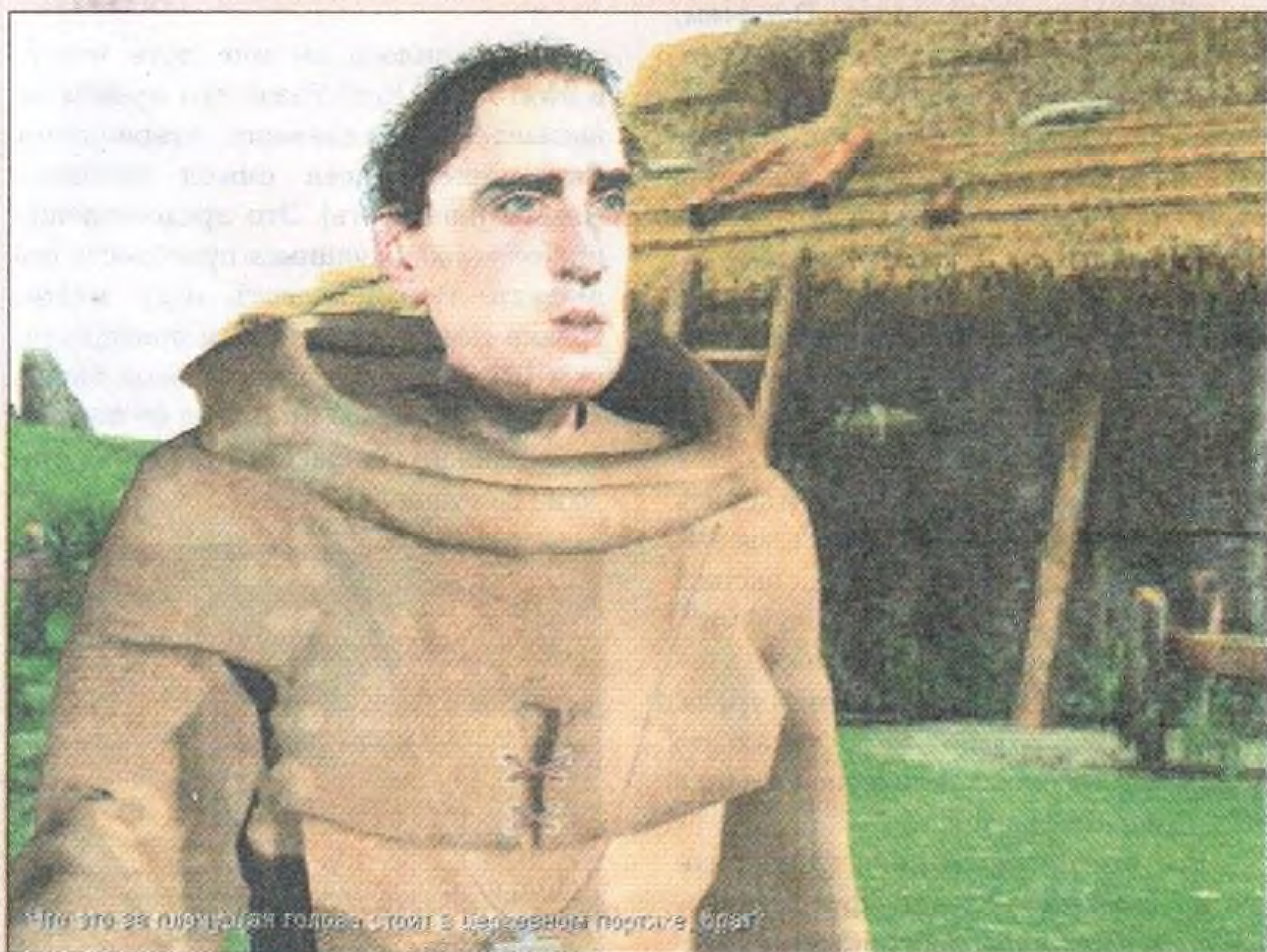
■ Часовня, свечи... Мрачно, грустно...

время перемещения обычно проигрывается мультик), а уже, стоя на этом самом месте, можно поворачиваться как вашей душе угодно.

Музыка в игре, как и графика, сделана в стиле сопутствующей местности. Саундтреки действительно имеют "китайский", "ирландский", "шамбальский" (интересно, а где это такое?) оттенки. Единственная претензия к музыке - она слишком быстро начинает казаться занудной. Или это игроку приходится слишком долго шататься по бескрайним просторам игры?

К моему великому сожалению, порядочная часть игрового процесса уходит на, так называемую, "охоту за пикселями". Видимо, разработчики решили, что, раз уж у главного героя имеется инвентарь, этим надо обязательно воспользоваться для продления игроку удовольствие от игры. Нужные предметы порой так хорошо сливаются с отлично прорисованными фонами, что различить их становится просто невозможно. А, в общем, головоломки в игре вполне стандартны: подобрать предмет, использовать, поговорить с другим персонажем (благо, они встречаются нередко).

Кстати, голоса большинства героев игры покажутся вам подозрительно знакомыми. Еще бы, ведь локализацию осуществляла все та же команда, на счету которой уже немало игр, отлично переведенных на "великий и могучий". Вот и голоса тоже повторяются от игры к игре. Впрочем, ничего не имею против качества локализации. Диалоги и подстрочные комментарии адекватно переведены и озвучены; даже буклетик к игре сделан на уровне, который, как я думаю, не уступает Cryo'вскому.

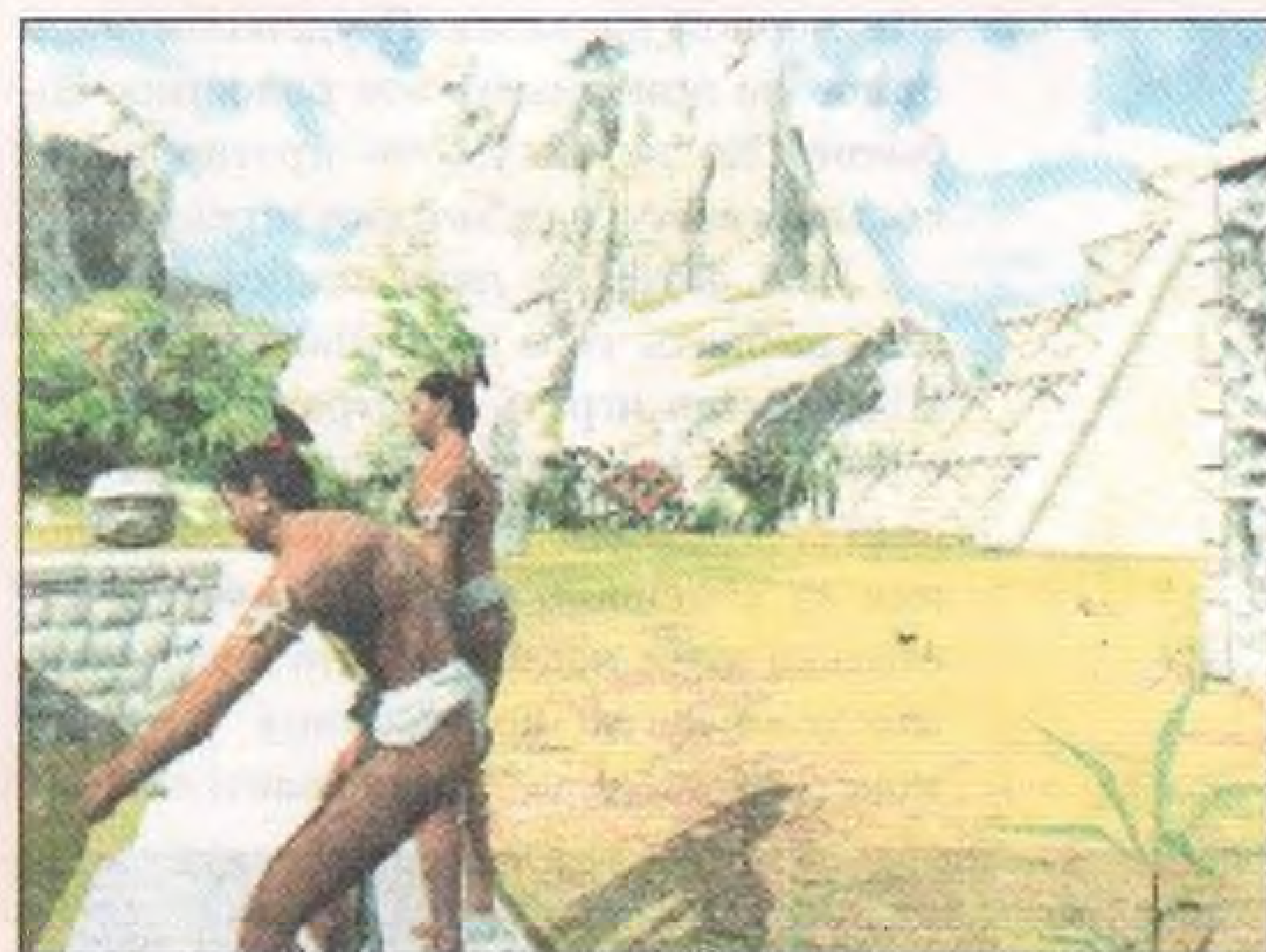


■ Очередное перевоплощение героя: ирландский монах

### Скучное качество

Что ж, мы видим перед собой? Очередную игру от Cryo? Пожалуй, да. Потрясающая графика, превосходная анимация и немного фантасмагорический (и в то же время, занудный) сюжет - все это черты любого из квестов Cryo. Линейность игры, нелогичность многих головоломок, "охота за пикселями" - это тоже квесты Cryo. Немного вводят покупателя в заблуждение и слова о нелинейности сюжета. Да, действительно, миры можно посещать в произвольном порядке, но по всем головоломкам приходится "пробегать" заранее определенным путем.

В защиту французов можно сказать, что по сравнению с первой частью игры головоломки все-таки стали более "осмысленными" и исчез главный недостаток первой Атлантиды - отсутствие возможности сохранить игру. Теперь сохраняться можно везде, правда, постоянно в один и тот же слот. Т. е. две сохраненные игры от одного персонажа из игры сделать нельзя.



■ Настоящему индейцу...

Ладно, Cryo сделали именно то, что от них ожидали, и винить их за это, конечно, нельзя. Тем более что сделали они это настолько качественно, как могли. Умельцы из Nival тоже не подкачали и русифицировали Атлантиду II так, как она того заслуживала. Игра практически не оставляет никаких эмоций. Первые минуты - восхищаешься превосходной графикой, последние - умираешь со скуки, пытаясь решить очередную головоломку. Но, если вы не боитесь квестов с красивыми картинками и скучноватым сюжет, добро пожаловать во вторую Атлантиду!

Игровой интерес ●●●●●●●○○○
Графика ●●●●●●●●●○
Звук и музыка ●●●●●●●○○○
Сюжетная линия ●●●●●●●○○○

**Рейтинг 7.5**

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

# Hazard

Chaos Mage

| | |
|---|---|
| Жанр | RPG |
| Издатель | Pumpkin Soft |
| Разработчик | Pumpkin Soft |
| Требуется | Pentium 166, 32 Mb RAM |
| Multiplayer | Отсутствует |
| | Windows 95, 98 |

Я слышал о существовании аниме El Hazard, но имеет ли оно отношение к обозреваемому творению - неизвестно. Начинается игра с унылого вводного фильма (кто-то куда-то скачет, кто-то что-то кастует), который ни на шаг не приближает игрока к пониманию смысла происходящего. Очевидно лишь то, что данный конкретный игровой мир до отказа переполнен монстрами и неотвратимо приближается к ужасной и закономерной развязке. С удовольствием помог бы приблизить это радостное событие! Но не могу. Это противоречит светлым замыслам авторов игры.

Нам даже не дают шанса создать или выбрать себе персонаж по вкусу. Приходится играть за странного парня с горящим взором по имени Rick. А пылает он, главным образом, жаждой мщения за убиенного учителя Noah. И настолько этим поглощен, что спасая мимоходом юную волшебницу Armi от монстра, даже не догадывается спросить, зачем ей собственно понадобился покойный Noah. Думает, достаточно проводить даму до деревни.

Щас! В деревне каждый твердит о пришествии зла - нельзя выйти за околицу, не наступив на какого-нибудь гигантского червяка. Конец света, да и только! В который раз.

Ничего не остается, как идти к старейшине деревни, получать квест и вперед, с песней - спасать мир. Отказаться от этой почетной роли нет никакой возможности. Причина проста - в диалогах не предусмотрены варианты ответов. Игроку приходится беспомощно наблюдать, как самоотверженно герой берется за убийственные задания. Впрочем, не такие уж они и опасные. Так что играть довольно легко, особенно на первых порах. Что делать с теми, кто встанет у вас на пути? Резать на части! Монстры радостно и бесстрашно умирают пачками, демонстрируя полное отсутствие AI. Радиус их зрения существенно уступает зоне обзора героев. Можно неторопливо резать гоблина буквально в паре метров от его приятелей. Под градом ударов он почти не контратакует. Неуклюжие взмахи лапами не позволяют зацепить приключенцев. Щелчок мышки указывает герою очередную жертву... экспа... экспа... золото... опять экспа... level up.

Где же сюжет? Что-то похожее в игре присутствует, но прямое как стрела. Погружения в ролевой мир (считаю это одним из основных критериев оценки RPG) не наблюдается.

Все это происходит на фоне абсолютно статичного ландшафта, раскрашенного неправдоподобно яркими красками. Все предметы (включая даже брызги в intro) будто сделаны из пластмассы. Наблюдаемый сверху игровой мир разделен на четкие квадраты. Интерфейс подозрительно напоминает Diablo, впрочем, заметно хуже - как у всякой копии. Diablo по сравнению с Hazard - просто лучшая ролевая игра всех времен и народов. Для тех, кто не понял - это сарказм.

Не стоит забывать и о корнях игры. Отсутствие в меню элемента "Save Game" - родимое пятно многих портированных с приставок игрушек. Сохраниться можно, например, на постоялом дворе в деревне - заплатив 200 золотых за ночлег. Инфляция у них, не иначе.

Понравилось ли мне хоть что-то в этой игре? Нет! Разве что музыка не вызывает немедленного отвращения. Зато теперь ясен смысл названия Hazard (опасность). Это предостережение всем собирающимся приобрести сей шедевр. Рекомендовать игру можно только самым фанатичным приверженцам JRPG. Хм... Любопытно было бы услышать мнение об этой игре от поклонника данного жанра. Может быть, я что-то не разглядел ;) ?

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | ●●●○○○○○○○ |
| Графика | ●●○○○○○○○○ |
| Звук и музыка | ●●●●○○○○○○ |
| Сбалансированность | ●●●○○○○○○○ |

**Рейтинг 2.9**

Время освоения: 1/2 часа
Сложность: низкая
Знание английского: желательно

# Горький-17: Запретная Зона

Разведку боем провел
*Каменщиков Сергей aka Veles*

*В нас шо, даже стрелять будут?*
Тарас Коврига

| | |
|---|---|
| **Жанр** | RPG/Strategy |
| **Издатель** | 1C/Snowball |
| **Разработчик** | Metropolis |
| **Требуется** | P-200MMX, 32 Mb RAM |
| **Рекомендуется** | P-II, 64 Mb RAM |
| | Windows 95, 98 |

Не смотря на русское название игры, на русских персонажей на главных ролях и даже на территориальную близость места действия, речь пойдет не об отечественном проекте, а всего лишь о локализации игры Odium от польской команды разработчиков. Впрочем, выражение "всего лишь" можно смело опустить. "Снежки" (Snowball) действительно постарались на славу, и на свет появилась самая грамотная на российском рынке локализация, обошедшая и Дона Капоне, и Ярость, да и вторую Атлантиду, которую я, правда, еще не видел (см. обзор где-то рядом), но думаю, что и там невозможно передать, например, украинский акцент в силу известных исторических причин и специфики игрового мира.

### Увжаимые ррссияне или Ельцина - на третий срок!

Горький-17 появился на прилавках московских магазинов 5 ноября, почти на две недели раньше американского релиза. Следовательно, локализаторы сработали не только идеально гладко с точки зрения качества исполнения, но и максимально оперативно. Согласитесь, непривычная для нашей неповоротливой страны ситуация. А вот сюжет вполне реальный. В его правдивость я готов поверить сразу и на все сто процентов. Речь пойдет о клонировании, причем клонировании исключительно в российских условиях со всеми вытекающими отсюда нелицеприятными последствиями.

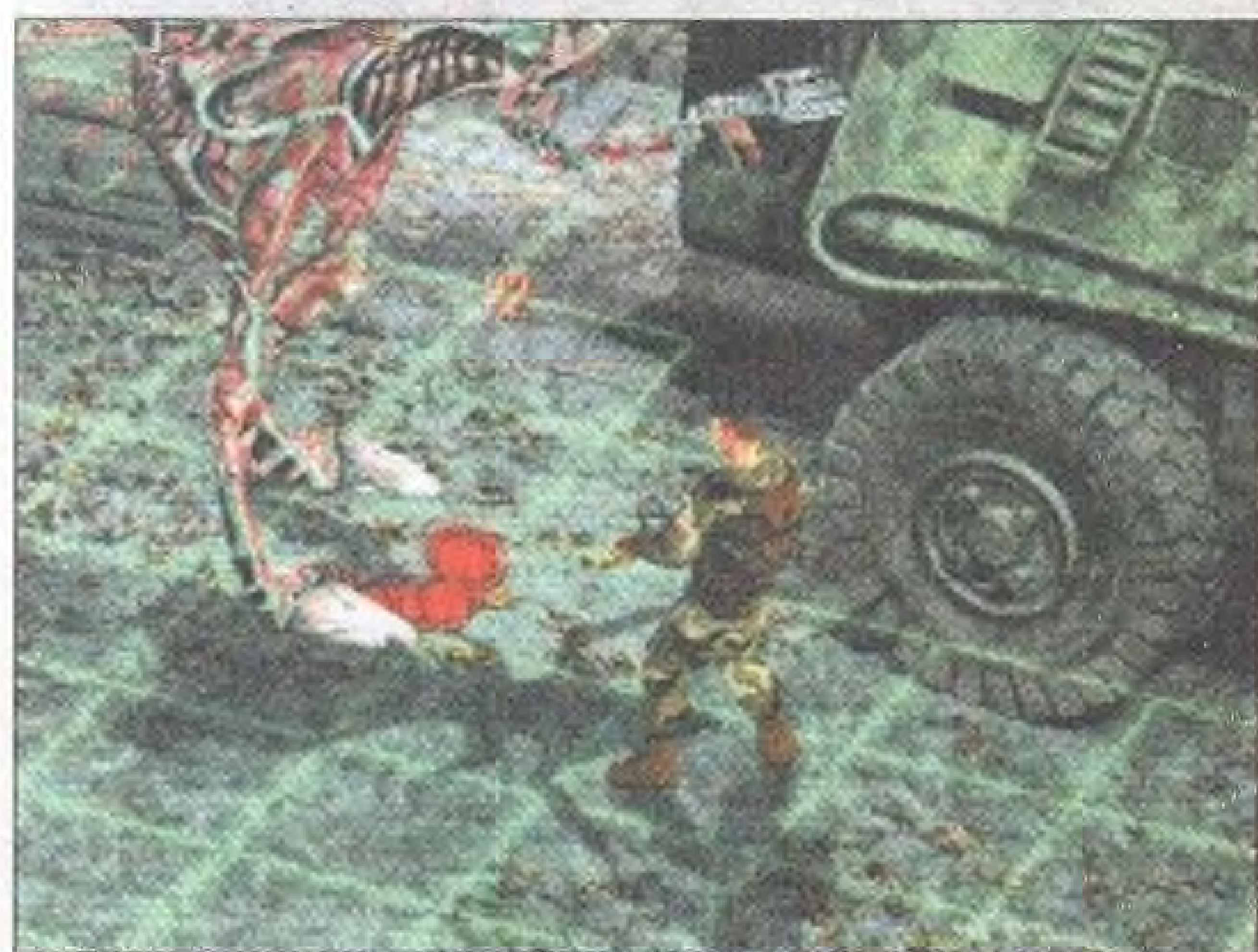
По версии авторов (вернее, сноубольцев) ближайшее будущее России выглядит на удивление радужно. Становится интересно, кого же мы все-таки изберем в президенты на ближайших выборах. Дело в том, что к 2006 году страны-участники СНГ, Германия, Великобритания, Франция, государства Скандинавии и бывшие члены социалистического лагеря из Восточной Европы потуже затянут пояса во имя создания нового могущественного блока Объединенная Европа. С целью совершенствования системы управления таким огромным союзом в 2007 году власти проведут территориальную реорганизацию. Часть Польши перейдет в ведение России, а один из пограничных участков России, наоборот, к Польше. Причем на карте земель, отходящих к Польше, значится давно не функционирующий секретный военный объект PB311, или, как выяснится позже, Горький-17. По предписанию российских властей на нем должен сохраняться режим строжайшей изоляции вплоть до 2098 года. Никаких подробностей о причинах столь жестких мер по отношению к обычному военному городку времен холодной войны официальные лица разглашать не собираются, но шило в мешке не утаишь. Через СМИ просачивается информация о том, что на базе Горький-17 велись грандиозные эксперименты по клонированию людей и животных. Только в 1998 году из-за аварии в ходе одного из опытов лаборатории пришлось не только закрыть на сотню лет, но и немедленно уничтожить.

Польские вооруженные силы пытаются проникнуть на территорию базы, дабы проверить достоверность полученных данных. Когда две группы хорошо обученных разведчиков бесследно исчезают, правительство обращается в НАТО с просьбой о помощи. Альянс охотно соглашается выслать военных специалистов в Польшу. Через несколько часов после высадки группы на мертвой базе, связь с ней прерывается. В полном отчаянии Польша обращается в МЧС России. Министерство направляет в Горький-17 профессионалов по устранению неразрешимых проблем, которые мы так любим сами себе создавать.

### Однажды русский, украинец и эстонец играли в войну

Соотечественники, как всегда, берут не количеством, а качеством. Поэтому вместо батальона спецназа на задание отправили троих подвернувшихся под руку молодцов. Зато каких! Командир группы, коренной русский Николай Селиванов, окончил Высшую школу КГБ и на своем веку побывал во многих передрягах: от наведения порядка в Персидском заливе и Югославии до боевых операций в пустыне Гоби, где был уничтожен секретный монгольский центр, занимавшийся опытами по клонированию. Традиционно строг и дисциплинирован. У него в подчинении находятся два не менее мас-

титых профессионала. Украинский переводчик Тарас Коврига и следователь из Эстонии Юкко Хаахти. И если первый привык полагаться на авось, не в меру вспыльчив и политически подкован, то второй аскетично спокоен, увлекается рукопашным боем и стрельбой и частенько дискутирует с заносчивым Ковригой. Впрочем, все три персонажа личности незаурядные, добротно озвученные и не влюбиться в них после парочки диалогов и реплик в разгаре боя даже теоретически невозможно. Вспомните Василия Ивановича, Петьку, Анку-пулеметчицу, наконец, и вы поймете, о чем речь.



Попав на территорию запретной зоны, герои начинают исследовать окрестности в надежде обнаружить следы предыдущих экспедиций и выяснить, что с ними произошло, а также какова ситуация на базе в целом. Никакого деления на миссии в игре нет, поэтому идти можно туда, куда идется. На пути встречаются препятствия (на лицо развитая квестовая часть и интересный научно-фантастический сюжет), противники, полезные вещи и, конечно же, NPC. Последние могут не только что-нибудь рассказать, но и присоединиться к группе. Таким образом, тесные ряды героев увеличиваются до пяти человек. В этом сплоченном коллективе и враг не страшен. Особенно когда в рюкзаке есть бутылка водки, которую можно разбить о голову противника, и спички, которыми незадачливый противник будет моментально подожжен.

### Оживим улицы города праведным огнем

Проведя за игрой несколько часов, я понял, что выполнена она кристально чисто. Феномен этот встречается редко и означает, что в игре нет ничего лишнего, а того, что есть, вполне хватает для четко сбалансированного геймплея. Все на своем месте, везде и всегда. Даже прицепиться не к чему. Единственное, что может стать камнем преткновения в данном конкретном случае, это реализация противников на общей карте, по которой постоянно путешествует отряд. Точнее, противников-то там как раз и не видно. С одной стороны, жутко неудобно. Никогда не знаешь, что ждет тебя в следующую минуту и скоро ли очередное сражение. Сделал шаг, и движок внезапно переходит в боевой режим, не давая игроку никакой альтернативы. С опозданием констатируешь, что персонажи не подлечены, а тратить драгоценные ходы во время боя на врачевание захворавших товарищей смертельно опасно. С другой стороны, так логичнее. Противник тихонько сидит в засаде на своей территории и, как в реальной жизни, ждет приближения жертвы. И уж только в последний момент показывается во всем своем величии.

Боевые эпизоды вызывают в памяти приятные воспоминания о такой доброй игрушке, как Incubation. Ограниченное поле для перемещения войск, разбитое на квадраты. Походовая система атаки с той лишь разницей, что в Incubation рассчитывались параметры скорости для каждого действующего лица, и очередность действий строилась поименно, исходя из этой характеристики, а здесь сначала ходят все противники, потом скопом все ваши персонажи, или наоборот. И фактор третий – многочисленные враги, неумолимо стремящиеся полакомиться человеческим мясом. В Горьком-17 они представлены мутировавшими в результате экспериментов животными и людьми, научившимися к тому же сочетать в собственных телах органику и машинные детали преимущественно агрессивного характера. Пулеметы там всякие, ракетницы, лезвия.

Хорошая анимация действующих лиц, о достоинствах которой мы еще поговорим в соответствующем разделе, удачно сочетается с качественными различиями. Самые примитивные мутанты абсолютно безобидны на расстоянии и стараются подойти вплотную, чтобы ввязаться в рукопашный бой. Их легко расстрелять из винтовки или пистолета. Но малочисленные патроны приходится экономить на более серьезных противников, которых не так просто зарубить топором или заколоть штыком. К тому же разработчики ввели такой показатель, как легковоспламеняющееся состояние. Достаточно облить противника керосином или водкой и поджечь спичками или огнеметом, и он вспыхивает как новогодняя елка. В инструкции так и написано: "Не упустите шанса оживить улицы города". Не забыли авторы и про "оружие революционеров всего мира" – коктейль Молотова. Более того, на некоторых уровнях есть предметы, которые можно перемещать по карте и использовать в своих целях. Например, бочка с бензином очень здорово взрывается от меткого попадания пулей и уносит на тот свет парочку не вовремя зазевавшихся врагов.

Противник посолиднее либо передвигается медленно, но имеет в запасе оружие массового поражения, либо бегает шустро, но дерется не так сильно. Встречаются и более экзотические ви-

**Бивис и Батхед**

Между игрой Горький-17 и популярным мультсериалом Бивис и Батхед существует загадочная потусторонняя взаимосвязь. Во-первых, голос Тараса Ковриги принадлежит актеру, занимающемуся озвучкой указанного мультсериала на русском MTV. Во-вторых, в игре будет очень примечательный и противный монстр, носящий одноименное название. И будет он там до тех пор, пока вы не испепелите его ракетной установкой и не закидаете гранатами.

ды, иногда с единым на всех разумом, иногда с другими хитрыми взаимосвязями особей. Для борьбы с ними предназначены (помимо уже упомянутых винтовок, пистолетов, огнемета и чисто партизанских находок) разнообразные ружья, бластеры, автоматы, гранаты и мины, новые уникальные разработки министерства обороны и даже ракета с напалмом. Весь этот арсенал следует эффективно распределить между бойцами отряда, с самого старта определив их будущую специализацию. За один ход в промежутке между перемещениями по полю можно выстрелить (ударить, использовать предмет) только единожды, и от результативности этого действия зависит очень многое. Ведь играем-то мы в RPG.

### Меткий, удачливый и с напалмом

Ролевой элемент игры проявляется в характеристиках, которыми наделен каждый персонаж. Удачно атаковав противника или полностью его уничтожив, герой получает несколько очков опыта. Они постепенно накапливаются до определенного значения, переводящего героя на новый уровень мастерства. Уровней таких будет 10. При этом игроку даются 5 очков, которые можно потратить на совершенствование характеристик. Скажем, развив параметр контратаки, вы получите персонажа, регулярно отвечающего на удар противника ответным ходом. А высокое значение удачи позволит наносить максимальный для врага урон, конечно, если меткость позволит попасть по мишени с впечатляющего расстояния. Ведь чем дальше враг, тем сложнее в него попасть. Если же ударить с боку или, еще лучше, с тылу, то причиненный вред заметно вырастет. Поэтому, передавая ход противнику, нужно позаботиться о том, чтобы персонаж стоял к нему лицом. Так можно минимизировать предстоящие потери.

У каждого вида оружия своя зона поражения и уникальные боеприпасы (огнемет вообще перезаряжается три хода), и этот фактор тоже придется учесть. Между прочим, степень владения различными видами оружия развивается отдельно. Чем чаще персонаж стреляет из помпового ружья, тем эффективнее он обращается с этим оружием. Отсюда вывод о необходимости узкой специализации. На полностью универсального героя рассчитывать не приходится. Да, и интересно ли будет играть универсальным-то?

### Заключительные аккорды

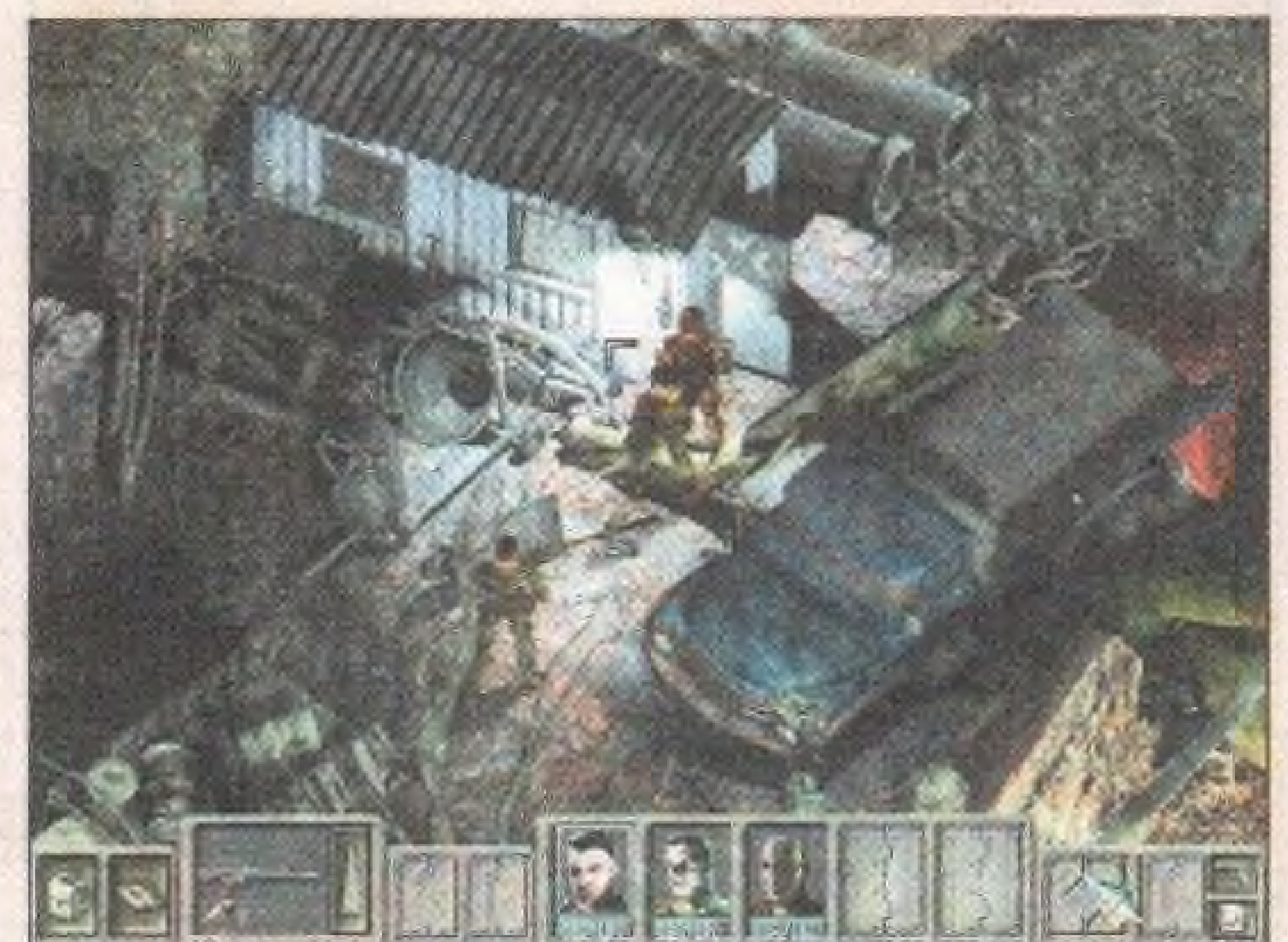
Графика в игре находится на приличном уровне. Все действующие лица трехмерны, и, надо признать, модели выполнены качественно. Движения у них плавные, анимация четкая. Хотя порой хочется полюбоваться на существенно более богатый набор движений. Задники, увы, плоские, но нарисованы вручную с массой мелких деталей. Мне понравилось. Цветовая тональность излишне однородная, но идеально сочетающаяся со стилистикой разрушенной военной базы. Общая карта имеет самый мелкий масштаб. При переходе к бою камера наезжает, и изображение увеличивается. Во время боя также случаются периодические наезды камерой на отдельные участки экрана, чтобы можно было показать крупным планом особо красочные моменты сражения, но от игрока этот процесс не зависит.

Про звуковое сопровождение я уже говорил - озвучка великолепная. Нижнюю часть экрана занимает интерфейс. При необходимости по бокам можно выводить различные информационные окна (инвентарь, характеристики и т.д.). Вероятно, при желании могли бы сделать этот элемент получше, но и так вполне достойно. Управление самими персонажами проистекает максимально просто, интуитивно, без раздумий о предназначении той или иной кнопки.

Возьму на себя роль прорицателя и сообщу, что игре Горький-17 обеспечен успех, по крайней мере, локальный, в пределах своего жанра и на территории русскоязычных стран. Крепкий сюжет, стратегические бои, ролевая система совершенствования персонажей и удивительные, неповторимые герои, удачно вписавшиеся в обстановку. Повторюсь, самая грамотная на сегодняшний день локализация. Предвидя обвинения в стандартности подхода, скажу вот что. Да, никаких принципиально новых идей в игру не заложено, но то, что сделано, получилось очень хорошо. Играть приятно, и это главное. А вот что касается англоязычного рынка, то тут меня терзают смутные сомнения. Но об этом пусть болит голова у издателя, потому что мне некогда. Я играть пошел.

#### Подробности о переводе

Думаю, вы уже поняли, что популярность данной игры не в последнюю очередь зависит от перевода, который сильно исказил оригинальный сюжет. В американской (Odium) и европейской (Gorky-17) версиях главными героями становятся специалисты из НАТО, Польша собирается вступить опять-таки в НАТО, а не в Объединенную Европу, заменены многие названия, в том числе географические. Вот такая политически корректная локализация получилась.



| | |
|---|---|
| Игровой интерес | ●●●●●●●● |
| Графика | ●●●●●●● |
| Звук и музыка | ●●●●●●●●● |
| Сбалансированность | ●●●●●●●● |

**Рейтинг 7.9**

Время освоения: 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание русского помогает

Farseer of Yonifer

# Рыцари света: космические десантники

Из всех сил, что стоят на страже покоя и порядка в Империи Человечества наиболее уважаемыми и почитаемыми являются Космические Десантники. Их героические деяния приносят надежду жителям Империи и вселяют ужас в сердца ее врагов. Истинные дети Императора, материальное воплощение Его замыслов об идеальном человеке, они несут в себе частицы генетического кода самого Императора, что придает им поистине невероятную силу и стойкость. С кровью Императора в венах, с Его мудростью на устах и Его светом в глазах победоносно шествуют Десантники по галактике, неся Его свет в самые темные уголки вселенной и человеческих душ.

...После окончания Ереси Хоруса Империя довольно долгое время пребывала в состоянии слабости и разрухи. Десантники Предавших Легионов были изгнаны в Глаз Ужаса зализывать раны, но даже без сил хаоса Империя была окружена врагами, которые только и ждали возможности вцепится в горло поверженного льва, чтобы оторвать себе кусок пожирнее. Но хуже врагов внешних была неуверенность в лояльности друзей. Предательство вернейших из верных, Примархов, которые обратили свои души к хаосу, вселила в сердца людей Империи страх и неуверенность. Высшие лорды Терры, те, кто занял место погруженного в стазис Императора и правившие от его имени, начали свою деятельность с реорганизации армии и флота, дабы чудовищный пожар Ереси не повторился вновь. В первую очередь весь флот быт подчинен непосредственно Высшим Лордам, а на должности адмиралов стали утверждать офицеров лишь при единогласном одобрении всего Совета Высших Лордов. Все реджименты Имперской Гвардии лишились средств космического передвижения, дабы предотвратить распространения ереси или мятежа от мира к миру. Титанические легионы были разбиты на небольшие подразделения и рассеяны по Империи. Но более других Высших Лордов волновала судьба легионов Космических Десантников. Учитывая, что легион состоял из более чем 100000 десантников, это была огромная сила и огромная власть для Примархов. Никто из Высших Лордов не осмеливался подвергать сомнению верность лояльных Примархов, но им осторожно замечали, что они не вечны, и кто знает, что будет в будущем, после их смерти. Сами Примархи тоже были Высшими Лордами, и спор был готов вылиться в конфликт, грозящий усобицей. Горячий и импульсивный примарх Звездных Волков, Лерман Русс, грозился даже предать других лордов казни за саму мысль о предательстве лояльных легионов. Конец спору положил самый рассудительный из примархов, Рабоут Гуилмор - примарх Ультрамаринов. Однажды он вошел в зал заседаний совета и принес с собой большую толстую книгу в переплете из темной бронзы. На обложке тяжелым имперским готическим шрифтом было выведено "Кодекс Астартес". Эта книга содержала в себе предписания и правила по новой системе организации войск десантников. Легионы предписывалось разбить на мелкие подразделения, названные чаптерами. Каждому чаптеру надлежало иметь собственное наименование, форму раскраски боевого доспеха и крепость-монастырь, в которой чаптеры должны были хранить свое генетическое наследие и воспитывать новых членов. Численность чаптера была ограничена 1000 десантников, разбитых на 10 компаний по 10 взводов в каждой. Взвод разбивался на 2 полевых взвода по 5 человек в каждом. Огромная книга содержала много других предписаний и правил по организации и существованию чаптеров. Кодекс регламентирует вооружение и амуницию, технику и доспехи, воспитание молодых десантников и похоронные ритуалы. Так было создано современное устройство войск десантников. Девять лояльных легионов были разбиты на чаптеры и лишь девять из них сохранили названия былых легионов. Остальные же создали свою символику и цвета, и со временем их знаки перестали быть суррогатами прежней символики легионов и наполнились чувством и смыслом.

Ныне десантники - это передний край обороны и самое острие нападения Империи. Один чаптер десантников способен противостоять многократно превосходящему его по численности противнику, защищая планеты Империи, или одной атакой уничтожать армии целых миров и даже небольших империй. Из всех планетарных подразделений империи десантники единственные имеют свой межзвездный транспорт и боевые корабли. Это позволяет им быть мобильной и смертоносной карающей дланью Императора.

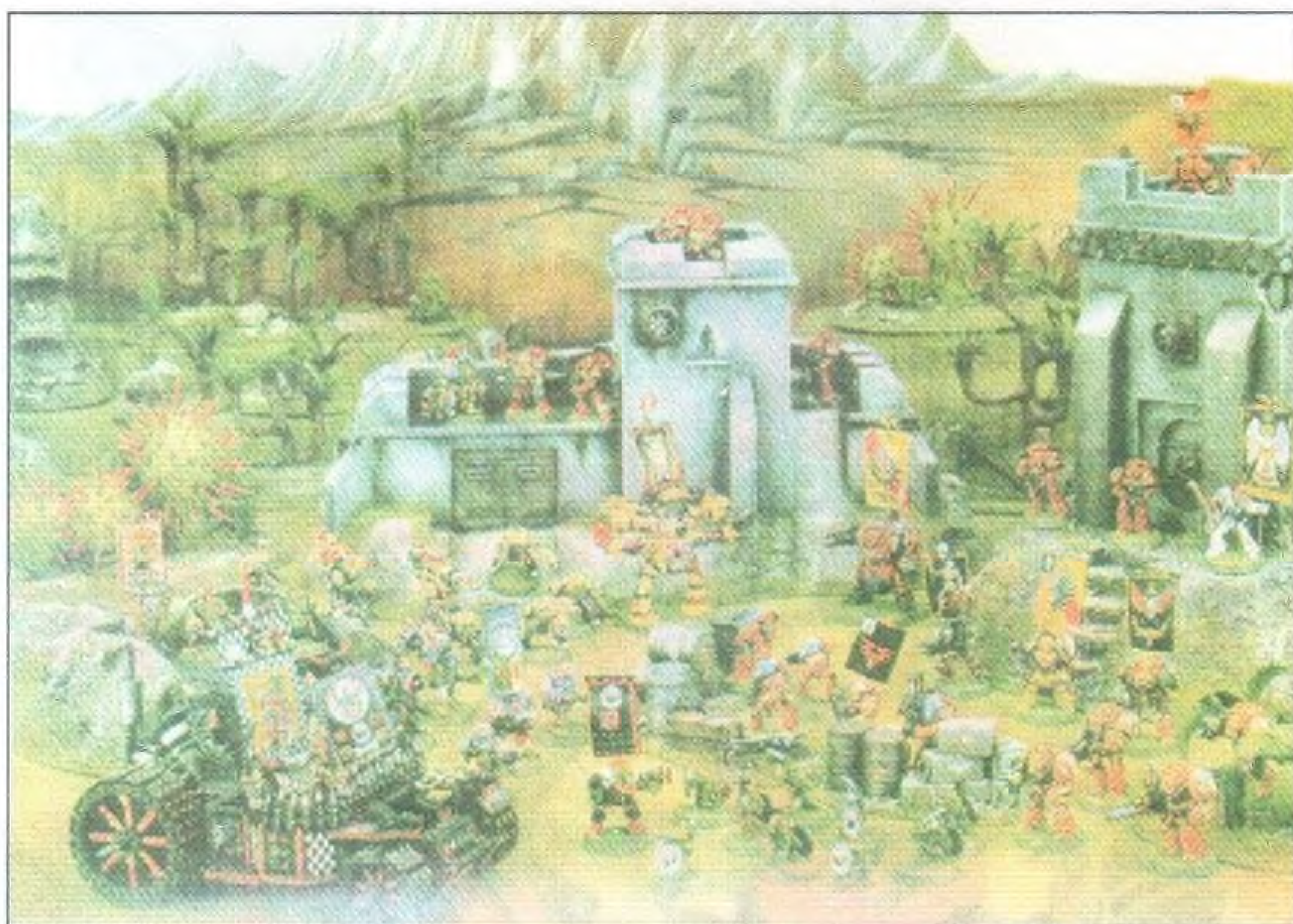
Главой каждого чаптера является ее мастер. Это великий герой, который прошел сотни сражений и обагрил оружие кровью тысяч и тысяч врагов. Генетически усиленные десантники живут дольше остальных

"Навигатор" продолжает печатать материалы по вселенной Warhammer 40000.

Напоминаем координаты, по которым вы можете получить исчерпывающую информацию по "ворхаммерному" движению в России.

*Адрес центрального клуба: Москва, ул. Дубнинская, д.45. Тел. 488-2055.*

*Адрес магазина Warhammer: Москва, ВВЦ, павильон "Русское Золото" нр. 88.*



людей, и поэтому мастером чаптера чаще всего является его старейший воин. Имена мастеров самых могучих и славных чаптеров известны всей галактике.

Данте - мастер чаптера Кровавых Ангелов, старейший из космических десантников, ему уже более 1100 лет; Азраель - мастер чаптера Темных Ангелов; Старый Волк Логан Гримнар - верховный мастер чаптера Звездных Волков; и, конечно же, Марнеус Келгар - мастер чаптера Ультрамаринов, победитель тиранидского флота-улья "Бегемота". Еще двое высших офицеров чаптера стоят рядом с мастером и делят с ним тяготы командования войсками на полях сражений. Это верховный Капеллан и мастер Либрариан. Капеллан - духовный лидер чаптера. Он является проводником и главным священником культа Императора и примарха в чаптере. Каждый десантник является фанатичным последователем культа Императора, и каждый из них в минуты нужды обращается к Императору и пророкам его, Примархам, с молитвой, дабы укрепили они волю и решимость воина в бою. Каждый из капелланов чаптера не только помогает отправлению религиозных обрядов в чаптере, но и ревностно следит за чистотой веры и помыслов паствы. Ибо никогда капелланы не забывают о том, что Хаос коснулся каждого из Примархов, и его дыхание незримо присутствует в каждом десантнике, в каждом, кто перенес генетическую модификацию по образу и подобию примархов. Силой своей веры, своей воли, а иногда и своего оружия возвращают они на путь истинный заблудших. Либрарианы же представляют собой некоторую противоположность капелланам. Либрарианы - это десантники с псионическими способностями. Они ближе других людей знакомы с Хаосом, ибо сила псайкера состоит в даре призывать силу Варп-пространства, в котором обитают демоны и боги Хаоса. Силой воли ставят они себе на службу силу, которая враждебна всему живому. Либрарианы могут обрушивать на врага могучий удар грубой силой варпа, изгонять демонов обратно в Варп, напитывать свои мечи могучей энергией, которая делает их удары неотразимыми и сокрушительными подобно урагану.

Несмотря на то, что десантники намного превосходят обычных людей, а их доспехи и оружие еще более усиливают это различие, десантники не могут обходиться без техники подобной танкам и кораблям. За этим в чаптерах следят тех-десантники. Они, как и любой другой десантник, преданы Императору и Империи, но помимо этого они также являются приверженцами культа Бога-Машины, центром которого является Марс, планета в системе древней Земли. После тренировки в крепости-монастыре чаптера тех-десантники направляют свои стопы на Марс, где они обучаются у тех-священников как следить за боевой техникой десантников. В боях тех-десантники ремонтируют технику прямо на поле боя, под огнем противника. Как и все их собратья, тех-десантники - прекрасные воины, а их оружие более совершенно и эффективно, ибо помимо благословения Императора на их клинках лежит и благоволение Бога-Машины.

Каждый из чаптеров имеет свой родной мир, на котором он держит свою собственную крепость-монастырь. Именно с этого мира капелланы чаптера набирают рекрутов для пополнения своих рядов. Многие чаптеры не просто размещаются на планете, но и помогают ею управлять и защищать ее. Например, чаптер Ультрамаринов правит небольшой империей в состоящей из более чем полутора десятка планет, центром которой является планета Ультрамар. В своих владениях они поддерживают строгий порядок и защищают подданных от вторжений извне и мятежей изнутри. Именно эта маленькая империя и сам Ультрамар стали непреодолимой преградой для

тиранидского флота-улья "Бегемота". Чаптер же Кровавых ангелов не имеет своего мира, и их крепость-монастырь парит в пустоте межзвездного пространства, совершая длительное путешествие от звезды к звезде. Все рекруты Кровавых ангелов происходят из диких кочевых племен с планеты Баал, на которую во времена Крестового Похода попал крылатый младенец, примарх Кровавых Ангелов Сангвинус. На некоторых планетах сразу несколько чаптеров набирают своих рекрутов, не имея на них крепости-монастыря. Такова, например, планета-улей Некромунда, которая известна далеко за пределами сектора Обскурус войнами местных банд. Сразу четыре чаптера набирают здесь рекрутов: Имперские Кулаки, Пурпурные Звезды, Плакальщики и Крылья Черного Ветра. Именно на Некромунде родился капитан Имперских Кулаков Лесандро Д'Аркебуз, который прославился походом вместе с инквизитором Джаком Драко и Мелиндой, ассассином из храма Калидус, в таинственную и до тех пор недоступную Черную Библиотеку арлекинов Смеющегося Бога эльдаров. Каждый рекрут проходит тщательный отбор, прежде чем будет доставлен в крепость-монастырь для тренировки и генетического усиления. Путь от простого человека к космическому десантнику долог и полон трудностей, испытаний и боли. Не все проходят его. Тех, кто не выдерживает тренировок или генетического усиления, со всеми надлежащими почестями лишают памяти и превращают в сервиторов, кибогов на службе в крепости-монастыре. Это тоже своего рода честь и дань уважения. Те же, кто проходит все испытания, становятся полноправными членами чаптера и носителями генетических усилителей. Каждый десантник имеет два сердца, их кости по прочности превосходят легированную сталь, их глаза видят в темноте и в тумане, а уши позволяют слышать, что шепчет ветер траве по другую сторону водопада. Ребра десантника срастаются в сплошной панцирь на груди и боках, способный выдержать выстрел из ласгана или удар пиломечом. О силе десантников слагают легенды. Но генетическое усиление несет в себе опасность. Хаос не дремлет и всегда рад вмешаться в генетические манипуляции аптекарей - медиков чаптера. В записях Ордо Херетикуса, особого ордена в составе Имперской Инквизиции, который призван не допускать распространения ересей и мутаций в Империи, имеются упоминания, по меньшей мере, о семи случаях, когда силы империи по приказу инквизиторов поголовно уничтожали

чаптеры, генетическое наследие которых приводило к безумию их членов. Многие чаптеры несут в себе семена прикосновений Хаоса и каждый чаптер борется с ними по мере сил и возможностей. Например, чаптер Кровавых Ангелов 10000 лет сражается с Черным Гневом и Красной Жаждой, болезнями, которые вызваны видениями смерти их Примарха Сакнгвинуса от рук Хоруса на его боевой барже.

Несмотря ни на что, космические десантники - самая элитная часть защитников Человечества. За всю историю Империи из более чем 1000 чаптеров лишь пять были вычеркнуты из списков Администратум Имепериус в связи с невосполнимыми потерями в бою. Это значит, что все десантники были убиты, а крепость-монастырь взята штурмом и разрушена многократно, тысячекратно превосходящими силами противника. Но даже после полного уничтожения в бою или после бесследного исчезновения в Варпе при межзвездном переходе десантники иногда возвращаются, преодолевая проклятия Хаоса и саму смерть. По всей империи из уст в уста передаются рассказы о жутких призраках в черных доспехах, декорированных костями и черепами, которые возникают из ниоткуда в самые трудные моменты для имперской армии. Безмолвно они приходят из пустоты, чтобы сеять ужас и смерть в рядах врагов Империи. Их называют Легион Проклятых. Никто не знает, откуда они приходят, куда исчезают, почему в бою их окружает тишина сродни могильной, а доспехи и оружие украшены символами смерти и огня. Многим провидцам и псайкерам снисходили видения о природе этих воинов. Одни говорили, что это те, кто раньше были членами чаптера Огненных Соколов, который пропал в Варпе. Другие же утверждали, что это воины тех двух легионов десантников, которые пропали во время Крестового Похода, и записи о которых потеряны в глубинах Администартум Империус. Но правды не знает никто. Высшему капеллану Кровавых Ангелов Лемантерсу приписывают слова, сказанные им после того, как он и его Батальон Смерти были спасены черными воинами от полного уничтожения ордами тиранидов на Канопусе 3. "Я видел их лица. Я видел лица своих давно умерших братьев. Я видел муку в глазах тех, чьи тела не нашли должного погребения. И теперь я знаю, в какой ад попадают космические десантники. И я рад этому. Ибо теперь я знаю, что даже тьма моего посмертия будет служить свету Императора".

Легенда утверждает, что именно эти слова выбиты на его могиле.

*Андрей Вяткин*
*Дмитрий Куликов*
*Борис Н.*

# Что такое CCG и чем оно лучше RPG, ХИ и ЛСД

Все завертелось после того, как в 1993 году американский математик Ричард Гарфилд изобрел карточную стратегическую игру-фэнтези Magic: The Gathering. Именно она стала родоначальницей нового жанра - collectable card games (CCG), принципиально отличающегося от обычных карточных игр.

### Игры без козырей

Грубо говоря, если традиционные карты - это бесчисленное количество различных игр со своими правилами, то в CCG - все наоборот. Есть общие правила, а различные карты можно придумывать и издавать практически до бесконечности.

Бум CCG начался, естественно, с игр-подражаний "МоТыГе" (как любовно русифицировали аббревиатуру MTG отечественные геймеры).

Первыми, как водится, откликнулись независимые компании. Так, уже через год после выхода MTG некий Майк Фицджеральд разработал и продал компании U.S. Games Systems игру Wyvern - колоду всевозможных Драконов, каждый из которых соответствовал конкретному мифологическому чудовищу. Джонатан Твит и Джон Непью на фирме Trident Games выпустили On the Edge – игру о сюрреалистических заговорах, в которой игроки стремились захватить странный средиземноморский остров Al Amarja.

А затем быстро спохватились фирмы-разработчики классических role playing games. Они сообразили, что всевозможных героев, монстров и артефактов, которых в традиционной RPG игроки обычно воображают в уме - вполне можно овеществить. И не только на компьютерном сидюке, но и в колоде карт. Благо, система booster-pack'ов (пакетиков с дополнительными картами) позволяет довести объем колод практически до бесконечности. Фирма TSR, Inc. (ставшая ныне, как известно, подразделением компании Wizards of the Coast, создателей MTG) перевела на карты свою легендарную систему Advanced Dungeons & Dragons, получив в результате продукт под названием "Spellfire. Master of Magic". Затем знаменитый Стив Джексон, автор системы GURPS, родил игру "Illuminati. New World Order". Фирма "White

Wolf, Inc." напрямую воспользовалась услугами Wizards of the Coast, чтобы превратить в колоды свои "Vampire. The eternal Struggle" и "Werewolf. The Apocalypse". RPG-вестерн "Dead Lands" фирма "Pinnacle Entertainment Group, Inc." переделала не только в CCG, но еще и в традиционную колоду для покера.

Еще одну RPG Kult, если можно так выразиться, "окартизовала" шведская компания Target Games, впоследствии разрабатывавшая карточную золотую жилу на темы апокалиптического будущего (Doomtrooper и Dark Eden). Конечно, не только в Швеции, но и в других странах на-

**Внимание, конкурс!**

Продемонстрируйте свое знание небезызвестной игры, и пришлите свои ответы в редакцию с пометкой "конкурс". Призы (шесть комплектов MTG разных изданий) для победителей предоставлены компанией "Саргона".

1. Что в переводе с английского означает "Magic: The Gathering"?

2. Сколько карт входит в стартовый набор "Портал"?
а) 50?
б) 75?
в) 100?
г) 1024

3. Эльф является одним из популярных персонажей Magic: The Gathering. Из чьего фольклора заимствовано это сверхъестественное существо?
а) славянского
б) индийского
в) германского
г) эльфийского

4. Сколько типов карт существует в версии для профессиональных игроков "Пятая редакция"?
а) четыре
б) пять
в) шесть
г) так, семь-восемь

5. Magic: The Gathering изобрели в:
а) Англии
б) Германии
в) США
г) Ненецком автономном округе

6. Кто такой Мерлин?
а) изобретатель Magic: The Gathering
б) автор книги "Молот ведьм?"
в) легендарный маг из "артуровского" цикла
г) послушай, встретишь Джавдета...

циональные RPG-системы перекладывались на карты, например, немецкая Das Schwarze Auge или Shadowrun и Battletech фирмы FASA Corp.

Последняя, кстати, вышла на все той же WotC, одновременно с новым проектом Ричарда Гарфилда Netrunner (на основе ролевой системы Cyberpunk компании R.Talsorian Games, которая, в свою очередь, была создана под влиянием книг живого классика "литературного киберпанка" Уильяма Гибсона). Здесь нужно было играть двумя типами карт – за Corporation и за Runner'а, то бишь, хакера. Удивительно, как сугубо компьютерные примочки типа "сеть", "вирус", "дефрагментация" и т.п. удалось удачно перенести на бумажный носитель.

Кстати, виртуальная реальность воплотилась еще и в переложении на карты многих компьютерных игр. CCG стала поистине первым "бумажным" игровым жанром, способным соперничать с компьютером по объему информации. Идеальнее всего лег на карты жанр пошаговой стратегии – например, Warlords Trading Card Game от Strategie Studies Group Pty Ltd. А в Германии культовый игровой автор Клаус Тойбер создал карточную версию своей настольной и компьютерной игровой системы Die Siedler von Catan (известной иностранным геймерам как Settlers). Впрочем, оказалось, что CCG подвластен даже жанр FPS (Aliens vs. Predator – TM & (c) 1997 Fox).

**Партию во "Властелина колец"? Тасуйте!**

Но самым богатым материалом для CCG явилась, бесспорно, литература.

В 1996 году фирма-производитель известной всем серьезным толкиенистам мира ролевой системы MERP (Middle-Earth Role-Playing) - Iron Crown Enterprises, Inc. переделала ее в MECG, то есть Middle-Earth Card Game. Отныне каждый толкиенист мог собирать карты с иллюстрациями и цитатами из возлюбленного Дж.Р.Р. и раскладывать своеобразные квесты-пасьянсы.

Второй по любимости у RPG'шников автор - классик "хоррора" Говард Филлипс Лавкрафт - стал вдохновителем (и даже персонажем) карточной системы Mythos фирмы Chaosium, Inc., известной своими RPG Call of Cthulhu и Talislanta. Интересно, что здесь в качестве художника-оформителя выступил... некто Стивен Кинг!

А затем настал черед "Дюны" Фрэнка Херберта. Хотя эта колода была все-таки больше инспирирована фильмом Дэвида Линча, чем собственно литературной серией. Инициатором "геймизации" выступил продюсер Дино Ди Лаурентис. Вслед за ним и другие киношники поняли, каким мощным "сопутствующим продуктом" для раскрутки фильмов является CCG. Как из рога изобилия посыпались кинотелесериальные колоды: The X-Files, Star Wars, Star Trek, Babylon 5, Hercules, Xena... Благо, с каждой новой серией появлялся материал для новых "бустеров". Вышли даже карты по японским мультикам-аниме - Ani-Mayhem (игра слов, переводимая примерно как "Мульт-погром").

Не отстали и другие сферы массовой культуры: комиксы – Jim Lee's C-23, Power Cardz, Perry Rhodan (культовая немецкая серия "космических опер"), восточные единоборства - Legend of the Five Rings (с циклами "Клан Скорпиона", "Изумрудный трон Рокугана"), Shadowfist (призывающий "погрузиться в мир мелькающих кулаков, блеска оружия и взрывчатых веществ для тайной войны") и Champions (вообще уникальный тип одноразовых (!) карт, на каждой из которых числовые показатели можно узнать, лишь процарапав их ногтем – как это делается в многочисленных моментальных лотереях).

Апогеем, обозначившим общее признание полноправности нового игрового жанра CCG, стало появление игр-пародий. Независимая фирма Kenzer & Co. использовала киноматериал, уже насмешивший многих компьютерных геймеров - Monty Python and the Holy Grail - со всевозможными стебными картами (типа: рыцарь

7. Magic: The Gathering появилась в:
а) 1980
б) 1961
в) 1993
г) давным-давно, in a galaxy far, far away...

8) Главный автор и разработчик идеи:
а) Билл Гейтс
б) Ричард Гарфилд
в) Джон Смит
г) братья Черепановы

9) Магия каких цветов принята в Magic: The Gathering:
а) черная и белая
б) черная, белая, красная
в) черная, белая, красная, синяя, зеленая
г) каждый охотник желает знать...

10) Где проходил международный чемпионат по Magic: The Gathering:
а) в Лондоне
б) в Сиднее
в) в Сиэтле
г) не в Москве

11) Говорят, что по разнообразию игровых комбинаций Magic: The Gathering напоминает "драконий покер". В книгах какого писателя-фантаста упоминается последняя карточная игра?
а) Роберта Джордана
б) Роберта Асприна
в) Роберта Шекли
г) Кира Булычева

12) Какие три типа карт существуют в "Портале"?

без лица по имени Сэр "Вклей-Свою-Фотку-Сюда").

И, наконец, как и следовало ожидать, родилась пародия на прародителя жанра Magic: the Gathering - "Havoc. The Bothering".

Издаются специализированные журналы для любителей CCG - Duelist, Scrye, Inquest и др. Проводятся международные турниры (уже, кстати, и с участием российских игроков). В Сети развелись newsgroup'ы, где можно: получить любую информацию по любым колодам; обменять, купить или продать редкие карты; попытаться решить игровые загадки (подобные шахматным задачам) и т.п.

Хотя, пожалуй, явным признаком истинно мирового признания стал тот факт, что волна CCG докатилась и до наших необъятных просторов - в Питере и Москве в "Саргоне" уже можно купить не только "МоТыГу", но и "Средиземье", "Звездные Войны", "Дюну", "Вавилон - 5", Battletech. А поскольку последняя из перечисленных игр в московском и питерском клубах по популярности занимает второе место, то, продолжая рассказ о карточных стратегических играх, мы остановимся именно на ней.

### Вселенная боевых роботов

В самом начале 90-х фанаты компьютерных симуляторов с восторгом обсуждали новую игру - Mechwarrior. Сама тема была по тем временам вполне новаторской - симулятор боевого робота. Но была в этой игре некая изюминка. Игрок не просто залезал в кабину фантастического шагающего танка, а как бы окунался в целую Вселенную - длинный список планет, на которых требуются наемники, множество миссий, какие-то Великие Дома... Не оставляло ощущение, что за всеми этими подробностями стоит что-то большее, чем просто фантазия разработчиков очередной компьютерной игрушки.

Так оно и было - просто мы об этом тогда не догадывались. Вселенная боевых роботов, права на которую принадлежат американской корпорации FASA, описана в нескольких циклах романов - не менее 30, принадлежащих перу десятка различных авторов.

Поэтому, прежде чем начать разговор о правилах карточного варианта Battletech, мы, желая обеспечить "эффект присутствия", посвятим вас во взаимоотношения мира Боевых Роботов. Это также поможет определиться с выбором стороны, под знаменами которой вы, возможно, захотите сражаться.

### Кланы и Внутренняя Сфера

Когда человечество покорило межзвездные просторы, оно создало великую и демократическую Звездную Лигу. Каковая Лига, видимо, для защиты демократии, разработала и ввела в обиход супероружие будущего - боевых роботов. Десятиметровые человекообразные или вовсе с людьми несхожие гиганты, увешанные броней и смертоносным оружием, приводились в движение синтетическими мускулами и питались от термоядерного реактора. И все было хорошо - Лига процветала под защитой робовоинов, пока не нашелся дрянь-человек. Звали его Стефан Амарис, и был он, как водится, тираном, сатрапом и диктатором. Он, добиваясь личной и наследственной власти над обитаемой Вселенной, окончательно развалил Звездную Лигу и спровоцировал кровавые гражданские войны. Опять же, как водится, нашелся герой по имени (внимание!) Александр Керенский (спасибо, хоть не Федорович). Был он, как и его тезка, то ли военным министром, то ли главнокомандующим робо-армий Лиги. Бравый Керенский не подчинился злодею, штурмом взял его крепость -Терру (Землю, если кто не понял), но потом, видимо, не доверяя собственной политической выдержке, погрузил свои войска на галактические корабли - "прыгуны" и отбыл, забыв указать направление. Правда, оставил послание - мол, когда вам (то есть оставленным им обломкам Звездной Лиги) будет грозить опасность извне, мы вернемся и постоим за отчизну. Произошло сие знаменательное событие в 27-м веке. После чего о Керенском и его железных солдатиках забыли лет на триста.

Обездоленную Звездную Лигу (теперь ее называли Внутренняя Сфера) рвали на части гражданские войны. Назывались они Войнами за Наследство, и было их, по замыслу авторов серии, аж четыре. В результате, из бывшей Лиговской верхушки сложились несколько феодальных Домов-Наследников, каждый в пару сотен обитаемых систем, дикая, порой бандитская Периферия и бесчисленное множество мелких графств, баронств и маркизатов, каждый, минимум, с планету.

Вселенная боевых роботов превратилась в скопище полуварварских планет, где по инерции еще производили кой-какую технику, но главное - высокотехнологичное оружие и межзвездные корабли - давно и прочно позабыли. Так что бесчисленные войны, набеги, полицейские акции разворачивались по одному и тому же сценарию. В звездную систему, к некоей "прыжковой точке" прибывал межзвездный "прыгун" и отстыковывал громадные яйцеобразные шаттлы с роботами и прочим боевым скарбом. "Прыгуна" атаковать было "западло" - ведь техника-то невосстановимая, уникальная! Так что сражение начиналось либо на ближних подступах к атмосфере, либо схваткой аэрокосмических истребителей (до боли напоминающей бои в небе над Кореей). Дальше следовал десант из нескольких десятков (по максимуму) боевых роботов, которые и подавляли сопротивление неприятеля. Считается, что большинство обычных войск (мотопехота, бронетехника) настолько уступают роботам, что могут выступать разве как силы поддержки да в качестве средств партизанской, повстанческой борьбы. А сами бои роботов - перестрелки из плазменных излучателей, электромагнитных пушек-ускорителей, лазеров, обмен неуправляемыми ракетами и много еще чего, шли на смехотворной по современным меркам дистанции - метров 300-600. Часто металлические громадины сходились врукопашную и принимались крушить друг друга, чем ни попадя - кулаками, стволами орудий, ступнями, а то и трехтонными топорами, специально для этого предназначенными.

В ходе этих войн сложилась особая каста пилотов боевых роботов, а также традиции наемных подразделений. Основные государства-наследники имели свои собственные регулярные армии, а всякая мелочь была вынуждена отстаивать свою независимость или, наоборот, пытаться оттяпать кусок пожирнее с помощью наемных отрядов.

Так, весело и разнообразно, продолжались разборки за Наследство между основными Домами - Дэвион, Штайер, Курита, Ляо и Марик, - пока не исполнилось пророчество генерала

Керенского. Во-первых, пришла большая беда – вторжение извне. Вторжение безжалостных, великолепно обученных врагов на ультрасовременных (по тамошним меркам) боевых роботах, противопоставить которым во всей Внутренней Сфере было нечего. И, во-вторых, вернулись потомки тех армий, которых Керенский когда-то увел в шаровое скопление, за пределы Внутренней Сферы.

Но вся фишка была в том, что наследники бравых воинов и неведомые захватчики оказались одними и теми же людьми.

Наследники Керенского пришли

спасать Внутреннюю Сферу от самих себя.

За 300 лет они создали в шаровом скоплении военно-политические структуры, которые назвали Кланами. Кланы проповедуют культ воина, человека, выросшего для войны, *выведенного* для войны, проводящего всю свою недолгую (кланнер обычно уходил в отставку в 35-40 лет) жизнь в войнах. Собственно, это не совсем война, – по крайней мере, в нашем понимании. Кланы играли в войну. Они совершали набеги друг на друга, строжайшим образом соблюдая правила чести – договоренности о том, какие силы участвуют в налете, какие – защищают. Идеал воина-кланнера – одиночная рыцарская схватка боевых роботов. Цель его жизни – получить признание, "Родовое Имя", добиться, чтобы его гены были помещены в генофонд клана и дали бы жизнь новому поколению генетически отобранных суперлюдей.

Когда Кланы столкнулись с войсками Внутренней Сферы, возглавляемой Ком Старом - странной организацией, возводящей технологии в ранг религии и обеспечивающей Вселенную межзвездной связью, – то сначала они были потрясены выучкой и яростью кланнеров, смертоносным совершенством их роботов. А потом – приятно удивлены тем, что их грозные противники, в течение трех поколений культивировавшие выдуманную, "идеальную" войну, совершенно оторвались от реальности. Тактические приемы, засады, диверсии – все это позволило остановить Кланы. И началось...

У каждого Клана был свой тотем. Вот самые известные из них – Волка, Нефритового сокола, Дымчатого ягуара, Медведя – призрака, Кошек Сверхновой звезды, Стальной гадюки и Бриллиантовой акулы. Художники, обслуживающие Вселенную боевых роботов, разработали систему эффектных значков – символов. Каждое государство Внутренней Сферы, каждый клан, даже самые известные подразделения наемников имеют такие символы. Целые группы дизайнеров тщательно продумали внешний вид и даже некоторые детали конструкции боевых роботов – все, начиная от серий-модификаций отдельных типов боевых машин, до катеров на воздушной подушке и личного снаряжения бронепехотинцев (в Кланах их называют элементалами).

Одним словом, разработчики FASA сделали все, чтобы игра зажила своей жизнью.

## Карты и правила

В общих чертах, карточный вариант Battletech напоминает Magic: The Gathering. Однако, имеющиеся различия огромны. Вместо заклинаний, чар и артефактов у игрока на руках – тактические приемы (миссии), диверсии, технические усовершенствования и дополнительное оборудование для боевых роботов.

В Battletech суть игры заключается в столкновение между двумя подразделениями боевых роботов с их непростым комплексом обеспечения – от воздушной поддержки до ремонтной базы и разведслужб. Поэтому игра ведется на истощение боевых возможностей – иначе говоря, до конца одной из колод. Поэтому и колоды, в отличие от MTG, имеют строго ограниченный размер – по 60 карт у каждого игрока. Зато деление карт на обычные, необычные и раритеты Battletech унаследовал от Magic.

Вообще, карты Battletech подбираются точно так же – из случайных наборов по 75 и 15 карт (стартеров и бустеров) либо в виде готовых колод – преконстрактов. Battletech выходит в виде редакций, имеющих некий тематический уклон. Так, редакция "Арсенал" в большей степени посвящена боевой технике – не роботам, а танкам, вертолетам, бронепехоте. Редакция "Крестовый поход" – это вторжение кланов во Внутреннюю Сферу, закончившееся бойней на Токкайдо. Основная идея редакции "Ответный удар" – сопротивление государств-наследников экспансии кланов. "Командная" редакция содержит готовые колоды – преконстракты. Название редакций Mechwarrior и "Наемники"- говорят сами за себя.

Ну а то, как исчерпать возможности вражеского подразделения и постараться сохранить свои, о свойствах и стратегиях главного "инструмента" победы – боевых роботов, вы узнаете в нашей следующей публикации.

# это твоя игра !

**Компания "Саргона" предлагает:**
**– наборы стратегической игры-фэнтези Magic: The Gathering;**
**– бесплатное обучение, тренировки, еженедельные турниры с призовым фондом в клубах Москвы и С-Петербурга;**
**– участие в С-Петербургском чемпионате по MTG "Портал". Главнй приз – ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР!**
**– бесплатное вступление в международную лигу игроков DCI;**
**– участие в национальных и международных чемпионатах;**

Внимание всех поклонников
Magic: The Gathering !
Поступил в продажу новый набор
"Меркадианские Маски"

В некоторых бустерах вы найдете сувенирные карты земель и заклинаний !

Mercadian Masques™

**По всем вопросам обращайтесь по адресам:**
**в Москве:**
**ул.Нелидовская,20/1,**
**(ст.м.Сходненская),**
**т.493-9848, т./ф.493-9948,**
**e-mail: moscow@sargona.ru.**

**в Санкт-Петербурге:**
**Новочеркасский пр., 47/1,**
**(ст.м. "Новочеркасская")**
**т./ф. 445-10-54,**
**e-mail: mail@sargona.ru**

**http://www.sargona.ru**

Sargona

MAGIC The Gathering®

EXPERT LEVEL

Wizards of the Coast

# НОВОСТИ ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

*Ведущий рубрики: Горяйнов Дмитрий*

## Intel переходит на технологию 0,18 микрона

В конце июня заработала расположенная недалеко от Тель-Авива новая фабрика Fab 18 (площадь стерильных помещений - 9 тысяч квадратных метров), на которой выпускаются процессоры Pentium III (под это дело у Intel отведено еще 4 завода). Между прочим, Израиль со всего этого получит экспорт объемом в миллиард зеленых тугриков.

Основные "фишки" Pentium'ов нового поколения:

- ядро процессора Pentium III;
- стартовая тактовая частота - от 700 МГц;
- встроенная в кристалл кэш-память типа Advanced Transfer Cache (ATC) емкостью 256 Кбайт;
- усовершенствованная системная буферизация - Advanced System Buffering (ASB);
- технология Intel SpeedStep (для мобильных версий);
- 0.18 микронная производственная технология;
- шестислойная металлизация;
- 28 миллионов транзисторов;
- площадь кристалла - 106 кв.мм;
- варианты компоновки: разъем (slot), гнездо (socket), мобильный корпус;
- напряжение в диапазоне от 1,1 до 1,7 Вольта;
- встроенная в кристалл логическая схема GTL+.

Первым выпущенным по новой технологии процессором стал Pentium II-400 для мобильных компьютеров.

0.18 микрона приблизительно равны одной двухтысячной толщины человеческого волоса. В наличии технология, позволяющая обрабатывать структуры, которые меньше бактерии или длины световых волн, видимых человеческому глазу.

Реализация в железе очередного технологического прорыва - технологии 0,13 микрон запланирована на 2001 год.

## Аннигилятор от Creative

Creative Labs 3D Blaster Annihilator

Creative Labs выпускает новую видеокарту, основой которой является небезызвестный революционный графический процессор NVIDIA GeForce 256. Полностью видеокарта называется Creative Labs 3D Blaster Annihilator. Карта восхваляется Creative в следующих параметрах: 4 конвейера прорисовки (рендеринга), 2 геометрических механизма (движка), 350 МГц ЦАП (DAC), 32 Mb высокопроизводительной синхронной памяти, 2D- и 3D-графика, разрешение до 2048x2048 в True Color, 480 миллионов билинейно отфильтрованных мультитекстурированных пикселей и более 3,8 миллиардов текселей в секунду при пиковой скорости свыше 15 миллионов треугольников в секунду при пиковой скорости, интегрированные трансформация, настройка освещения и механизмы прорисовки (rendering engines), четыре 32-битных конвейера 3D-прорисовки (рендеринга), 4 текстурированных освещенных пикселя в один момент времени, поддержка однопроходного мультитекстурирования (DirectX 6.X и OpenGL ICD).

## Неизвестный X

ELSA Erasor X

ELSA обещает с 20 ноября 1999 года (когда вы держите в руках журнал, эта дата, наверное, уже далеко позади) сделать доступной для пользователей видеокарту, основанную на вышеуказанном NVIDIA GeForce 256, обещанная цена 289 долларов 99 центов (наверное, здесь не имели в виду Россию). Называется видеокарта Erazor X. Кроме того, скрытность ELSA оправдывает букву X в названии устройства. Это действительно похоже на неизвестную переменную, которую, видимо, пользователи должны найти, когда придут покупать продукт. Об этом устройстве известно только то, что оно поддерживает разрешения до 2048x1536 и имеет "на борту" 32 Mb графической памяти (интересно, каковы параметры этой самой памяти).

## И Asus с ними

Asus AGP V6600 GeForce 256

Creative и ELSA, конечно, не единственные производители оборудования, представляющие свои устройства на основе нового графического процессора от NVIDIA. Asus представила новую видеокарту. Это – Asus AGP V6600 GeForce 256. Ее особенностями, в отличие от вышеописанных аналогов, являются 32МБ встроенный кадровый буфер (именно он, в этих 32 МБ хранятся готовые к выводу на экран кадры), 4x4 механизм интегрированной трансформации и освещения (интересно спросить у людей, занятых в Asus объявлениями, что, собственно означает это "4x4"). 256-битная четырехконвейерная прорисовка (рендеринг), AGP 4X с быстрой записью, ускорение высококачественного HDTV видео, оптимизация под особенности DirectX 7.0 и OpenGL.

LeadTek WinFast GeForce 256

## WinFast

LeadTek присоединился к вышеуказанным производителям с видеокартой LeadTek WinFast GeForce 256. Это производитель открылся со своим аналогом больше всех. Его гипертекстовая страница о продукте занимает в печатном виде 7 бумажных страниц формата А4. Обладает продукт следующими харак-

теристиками: 256-битный графический процессор NVIDIA GeForce 256, конвейер полного 3D из четырех механизмов (механизм трансформации (transform engine), механизм освещения (Lighting Engine), механизм организации (setup engine), механизм прорисовки (rendering engine)), 15 миллионов треугольников/сек, 480 миллионов пискелей/сек, 350 МГц ЦАП ОЗУ (RAMDAC), поддерживающий разрешения экрана до 2048x1536, 32-битный Z-буфер/шаблон, оптимизирован под ускорение Direct3D с полной аппаратной поддержкой DirectX 7, связанное со средой кубическое наложение, полная поддержка драйверов OpenGL 1.2 ICD, поддержка наложения текстур в 32-битном True Color, аппаратная трансформация и освещение. Что особенно интересно, так это то, что видеокарта обладает поддержкой драйверов для Windows 2000.

### Мониторы Scott продвигаются на российский рынок

Компания Zulauf International торгует мониторами в России около года, постепенно наращивая темпы продаж. А уж утверждаться на рынке она умеет - в настоящее время она занимает второе место по торговле мониторами в Германии. В текущем году ожидаемый объем продаж в странах Европы - 700 тысяч штук.

В конце октября фирма представила новую линейку мониторов, которыми начинают комплектовать выпускаемые компьютеры компании Inel, Lanit и "Русский Стиль". Чем же мониторы

Scott привлекают покупателей? Есть целых четыре положительных момента: достаточно высокое качество продукции, вполне доступная цена, трехлетняя гарантия и замена монитора в случае его отказа в течение первого года эксплуатации.

# У кого 3D лучше?

Каждый человек играющий, пусть он даже вчера начал играть, знаком с такими понятиями как Direct3D, OpenGL, Glide и т.д. Многие даже не знают точно, что это такое, но точно осведомлены, что игрушка, которая "пашет" только "через" Direct3D и Glide никак не захочет работать с видеокартой, "пашущей" только через OpenGL. С этого места эти "штуки" (Direct3D, OpenGL и им подобные) я буду называть просто интерфейсами, а что же они такое в действительности я объясню дальше.

Вопрос в том, какой из интерфейсов первичен и предпочтителен? Многие, наверное, часто задавались вопросом: почему programmer'ы поддержали в игрушке тот или иной интерфейс, а от какого-то отказались? Следует разобраться в этом вопросе прежде, чем начинать охаивать бедных developer'ов.

Начну издалека — с того, что же собой представляют эти "штуки", "обозванные" мной "интерфейсами". Это — интерфейсы прикладного программирования, которые "по-аглицки" зовутся API, то есть Application Programming Interface. Объясню "на пальцах". Дело в том, что одна из главнейших задач любой операционной системы — изолировать от "железных" подробностей программиста, изготавливающего прикладную программу, в нашем случае — игру, в которую должен играть простой геймер. Что делает сей простой геймер? Запускает свой компьютер. При запуске компьютера загружается операционная система. В этой операционной системе он запускает свою любимую игрушку.

Почему он должен запускать игрушку в операционной системе? Такой вопрос подсознательно часто бродит в головах геймеров-новичков. Потому, что она работает не напрямую с железом, а с операционной системой, которая в свою очередь работает с железом. Это нужно потому, что железо изнутри сложное как вселенная и страшное как термоядерная война. Право "копаться" в железе предоставлено изготовителям операционной системы, либо изготовителям интерфейса, либо изготовителям самого железа, но никак не изготовителям игрушки. Стоит только представить себе, что вместо Microsoft содержимое DirectX должен будет "нарисовать" Кармак со своей командой при написании очередной Кваки. Теперь стоит подумать, сколько народу в Microsoft заботится о существовании DirectX, и сколько они над ним трудятся (по времени), сколько на это уходит денег, и прибавить это все к проекту какой-нибудь игры, например Q2. Сколько бы народа его делало? Это уже не была бы такая складная команда веселого народа, который хорошо программирует и любит игрушки. Это была бы большая куча программистов-системщиков, которые тоже хорошо программируют, но в игрушках ничего не смыслят. При должной организации они могли бы сработаться, но, сколько тогда готовился бы Q2? Представим себе, что и этот вопрос решен большим количеством programmer'ов. А сколько тогда будет стоить Q2? Могу сказать одно — столько, что его не купит ни один нормальный человек. Так что пусть одни занимаются железом, а другие игрой и тем, что уже сделали первые. Тогда, пусть Direct3D или какой-то другой API взаимодействует с видеокартой или другим железом, для которого он предназначен, а игрушка будет взаимодействовать с интерфейсом.

Основными API для 3D-графики, применяемыми в играх являются Direct3D, OpenGL, Glide, остальные особого значения не имеют. Такими не имеющими значения являются всевозможные интерфейсы, созданные производителями железа для своих продуктов и поэтому не получившие должного распространения. Например, Redline API для ускорителей Rendition. Исключением здесь является Glide для железок 3dfx. Причиной этому является то, что их чипы продавались очень круто в те времена, когда они были практически монополистами на рынке игровых 3D-ускорителей. Более того, они этот рынок, собственно, и создали, так как до них 3D-аппаратура применялась только в профессиональных целях (слишком дорогое было удовольствие). К тем, которые не имеют значения, стоит отнести и PowerVR SGL, "засветившийся" в Unreal. Другой игрушки, где бы он применялся, я, честно говоря, не помню.

Вообще, создатели Unreal поступили, видимо, неправильно, разработав изначально поддержку Glide (от 3dfx) и PowerVR SGL (от NEC). Неправильно потому, что, поддерживая такие интерфейсы, они ориентировали игрушку на владельцев изделий конкретных фирм — 3dfx и NEC. А как же остальные? Ведь эти интерфейсы — закрытые, то есть, изобретены фирмами-производителями аппаратуры для своего железа. К великому счастью большей части играющего народа планеты, поддержка открытых интерфейсов Direct3D и OpenGL была реализована позднее и выпущена в патчах. Эти интерфейсы поддерживают все, включая те же 3dfx (исключение — Voodoo Graphics и Voodoo Rush не поддерживали, некоторое время, OpenGL (ошибка молодости 3dfx)) и NEC. A NVIDIA вообще после своего первого (и очень неудачного) чипа NV1 использует только эти два откры-

тых интерфейса. Также поступают большинство других известных фирм-производителей видеопроцессоров. Если бы Unreal изначально поддерживал Direct3D и OpenGL, то в него изначально могли бы играть все геймеры мира, а то получается, если у тебя NVIDIA Riva128, то пойди-купи себе железку от 3dfx из-за одной игры, пусть даже очень крутой. У кого-нибудь есть лишняя сотня-другая-третья баксов?

### Давным-давно

Давным-давно, где-то в 80-х, ученые мужи создали аппаратуру 3D-графики и решили отделить программиста-прикладника от работы с этой самой аппаратурой. И создали они API для 3D-графики. Предназначены такие API были для графических рабочих станций. А, собственно, где еще тогда применялась 3D-графика? Эти интерфейсы были не особо распространены. Они давно забыты, — затерялись где-то в истории. Среди них можно вспомнить такие названия как PHIGS и PEX. Последний был предназначен для оболочек X Window и происходил от первого, а потому был очень похож на него. X Window — графическая оболочка для UNIX. UNIX и X Window имеют отношения примерно как DOS и старые Windows, которые из него можно было запустить, например, Windows 3.1.

Первым интерфейсом, который стал знаменитым, засветился в истории ярко и надолго, был IRIS GL. Компания Silicon Graphics так же, как и остальные создала свой интерфейс для применения в своих же рабочих станциях. Но постоянно нарастающая мощь компании и огромные объемы продаж оборудования обеспечили известность этого интерфейса. Естественно, знаменитость интерфейса обеспечилась не только объемами продаж оборудования Silicon Graphics, — сыграло свою роль техническое качество интерфейса.

### Открытый

А, теперь, — об OpenGL. Почему именно о нем? Да просто потому, что именно OpenGL заменил в свое время устаревший IRIS GL в рабочих станциях Silicon Graphics. Изначально за разработку OpenGL взялись пятеро (в порядке влиятельности на стандарт (приблизительно)): Silicon Graphics, Microsoft, IBM, Intel и Digital. В 1992 году они занялись этим, создав ARB — Architectural Review Board. Это — некоммерческая организация, существующая на деньги своих членов и контролирующая состояние OpenGL. Именно они и есть — властелины OpenGL, а не Silicon Graphics лично, как многим может казаться. Первоначально ее членами были пришедшие к соглашению компании, перечисленные выше, но сейчас ее состав изменился и выглядит так (в алфавитном порядке): 3DLabs, Compaq, Evans & Sutherland, Hewlett-Packard, IBM, Intel, Intergraph, Microsoft, NVIDIA, Silicon Graphics.

Если сравнивать OpenGL и Direct3D — два реально конкурирующих открытых интерфейса, то у OpenGL выявляется одно важное преимущество. OpenGL может расширить, для своих железяк, любой изготовитель и поставлять это расширение вместе с железом. Таким образом, можно реализовывать поддержку новых возможностей своего железа. Лучшие дополнения интерфейса со временем включаются в стандарт. Независимый консорциум OpenGL ARB собирается раз в три месяца и пересматривает стандарт. Однако, в Direct3D все иначе. Изготавливают видеокарту или видеопроцессор и ждут, когда Microsoft соизволит выпустить очередной DirectX, и в его составе — Direct3D, в котором будут учтены новые возможности этого и других процессоров и ускорителей. Представляю себе такую сцену: выходит новый DirectX, через некоторое время выходит новая железка, покупаю, сажусь и жду, когда мелкомягкие сообразят новую версию драйверов. А если через год?

Ну, ладно, не стоит о грустном. Известно, что основа OpenGL в Windows — динамически присоединяемая библиотека OPENGL32.DLL. В ней есть только то, что туда заложили разработчики во время создания системы. Но существует механизм внесения последующих изменений, как ставших стандартом, так и просто созданных производителями для обеспечения новейших возможностей своих видеокарт. Многие, наверное, слышали термин OpenGL ICD, но не все представляют себе, что это такое в действительности. ICD — аббревиатура, расшифровывающаяся как Installable Client Driver, то есть, устанавливаемый клиентский драйвер. Эта технология позволяет интегрировать драйвер OpenGL, в который включено все, чего не хватает в стандартной OPENGL32.DLL, с драйвером видеокарты. Существует также иная технология — MCD — Mini Client Drivers. Она позволяет создавать драйверы быстрее и проще, но имеет множество ограничений, сказывающихся на качестве графики.

### Прямой

Все бы было хорошо, но мелкомягкому гиганту индустрии хочется захватывать все больше и больше. Хозяева жизни из Редмонда не смогли смириться с тем, что они не властвуют над OpenGL на все сто процентов, а играют в его существовании всего лишь вторую скрипку. Для покорения очередного сектора промышленности в вычислительных технологиях они решили создать свой собственный интерфейс, в котором они должны играть не только решающую, но даже единственную роль. Windows 95 должен был стать новой системой, в которой можно было бы играть. Ведь играться в Windows NT было бы дорого, а в Windows 3.1 — заторможено. Поэтому все игрушки (за редким исключением) делались для старого доброго DOS. Для применения новой системы в такой области нужно было создать новые интерфейсы различного назначения. Из-за медлительности обычного интерфейса, через который мы наблюдаем форточки (GDI — Graphics Devices Interface — интерфейс графических устройств) был создан более быстрый DirectDraw, не годящийся для показа форточных приложений типа Word или Excel. Из-за медлительности Windows Sound System был создан DirectSound. Были созданы и другие интерфейсы, и все это было названо DirectX. Но, главное, был создан новый интерфейс для 3D-графики — Direct3D. Для этого мелкомягкий гигант купил маленькую компанию Rendermorphics, пытавшуюся создать свой собственный API. API-то они создали, но дела у них были не очень, и они вошли в состав Microsoft. Новый API автоматически стал собственностью Майкрософта. Но мелкомягкие решили по каким-то причинам не использовать существующий API, а сделать свой собственный, взяв за основу разработки RealityLab (так назывался API Rendermorphics'а). Microsoft назвал свою разработку Direct3D и включил в состав DirectX.

Не следует путать два разных понятия. Direct3D IM (Immediate Mode — непосредственный режим) — это, собственно, и есть интерфейс Direct3D, о котором я и говорю. Direct3D RM (Retained Mode — защищенный режим, хотя некоторые называют его абстрактным режимом) — это библиотека программного кода, присоединяемая к программе и несущая в себе почти готовый графический движок. По крайней мере, очень большую его часть. Те, кто не хочет писать свой движок полностью, могут пользоваться такой библиотекой, но качество, конечно, оставляет желать лучшего. В смысле, движки бывают куда хуже, но с движками от Half-Life или System Shock 2 это не сравнимо.

Лично я считаю, что игры, в первую очередь, следует основывать на Direct3D, а не на OpenGL, хотя существуют иные мнения.

Например, на заре существования игровых 3D-ускорителей великий Джон Кармак решил переписать свой великий шедевр Quake так, чтобы он мог поддерживать аппаратную 3D-графику. Начал он с OpenGL. Успешно переписав Quake для этого API, он решил создать версию для Direct3D и... не закончил работу, выразив отрицательные эмоции по поводу API Microsoft. Поэтому в разработках id Software не фигурирует Direct3D. Вспомните, какие графические установки относительно самих видеокарт можно выбирать в Quake 2. Если мне не изменяет память: software, default OpenGL, 3Dfx Glide, PowerVR, Riva128. Я думаю,

Затенение Гуро – алгоритм расчета освещенности, при котором освещенность текселей (точек на поверхности текстуры, из которых, собственно, текстура и состоит) на вершинах полигона рассчитывается исходя из данных источника света, а остальные тексели рассчитываются исходя из освещенности вершинных. Затенение Фонга отличается тем, что освещенность каждого текселя рассчитывается исходя из данных источника света.

что с первыми тремя все понятно. А, вот, о последних двух следует сказать отдельно. Они, как я помню, аналогичны, поэтому возьмем пример последней установки. У процессора Riva128 нет своего API. Здесь работает все тот же OpenGL, но с использованием функций и возможностей именно этого процессора. Ведь OpenGL — расширяемый и дополняемый интерфейс, о чем говорилось выше. Вот так! О Direct3D нет и речи. И, я думаю, в id Software не будет идти никогда.

Можно привести и иные примеры, когда разработчики отказываются от поддержки Direct3D: Tribes 2 (Dynamix/Sierra), Stonekeep 2 (Interplay), Halo (Bungie), Oni (Bungie), Star Trek Voyager (Raven/Activision).

Однако здесь стоит рассмотреть иной вариант поддержки графических API, который расходится с мнением великого Джона. Ведь Джон говорил об удобстве программирования для Drect3D, а не об удобстве его использования (хотя, в качестве графики они равны). Речь о том, как поддерживаются производителями оборудования OpenGL и Direct3D. Как будто бы одинаково — примеров полно. Взять, хотя бы, тот же Graphics Blaster RivaTNT от Creative. Однако не следует забывать, что в первых чипсетах от 3dfx (Voodoo Graphics и Voodoo Rush) очень долгое время не было поддержки OpenGL. Только родной 3dfx'совский Glide и майкрософтовский Direct3D. В карточке ASUS AGP-V3800 есть поддержка стерео очков. Какими драйверами были поддержаны очки в первую очередь, если точно, что не обоими (OpenGL и Direct3D)? Драйверами Direct3D. С OpenGL очки не работают. А как поддерживался OpenGL в Voodoo 2? Через так называемый мини-порт, который представляет собой уменьшенный OpenGL и работает поверх Glide, т.е. игрушка работает с мини-портом, а мини-порт, в свою очередь, с Glide. И это касается не только Voodoo 2, а еще и Voodoo Banshee, и даже всех разновидностей Voodoo 3. Драйверы OpenGL для Voodoo Graphics и Voodoo Rush, были, со временем, разработаны, но, опять же, здесь маячит мини-порт. Выпуская Voodoo 3, 3dfx клятвенно пообещал разработать полноценные OpenGL ICD драйверы для всех его разновидностей, при этом поставка комплектовалась только мини-портом. Честно говоря, 3dfx действительно написал ICD-драйверы для всех Voodoo 3, и, даже, для Voodoo Banshee. Молодцы! Но, зачем надо было так тормозить? Еще, стоит вспомнить первоначальную поддержку OpenGL в S3 Savage3D. Там все делалось так же забавно, как и в 3dfx. С продуктом поставлялся такой классный софт — Direct3D-Wrapper, а через него уже поддерживался OpenGL. И нормальные драйверы тоже написали потом, только тормозили поменьше. А, вот, например, для Matrox G200 ICD драйверы OpenGL существовали изначально, при выпуске продукта, но, к сожалению, только в виде бета-версии, а полноценные были выпущены позже. Вывод: поддержка Direct3D, все же, при создании игры, важнее, чем поддержка OpenGL. Но это — мое личное мнение, не претендующее на абсолютную истинность.

### Скользящий

А что же Glide? Он разработан 3dfx только для своих продуктов, то есть является закрытым стандартом. Это — прекрасный, очень качественный интерфейс, который тоже понравился Кармаку (в отличие от Direct3D). И это не удивительно, ведь, 3dfx был создан людьми, покинувшими Silicon Graphics. А Glide был задуман именно тогда, когда звезда корпорации 3dfx только восходила на небо.

Glide попадает в систему, в отличии от OpenGL или Direct3D, путем, который объяснить гораздо проще. Просто надо установить драйверы видеокарты, в которые входят динамически присоединяемые библиотеки, несущие в себе интерфейс.

Voodoo Graphics был величайшим достижением прогресса — такая мощь за такие несущественные деньги (остальные известные ускорители могли стоить многие тысячи долларов). Конкуренты долгое время не могли сравниться с 3dfx, но заряд энтузиазма, видимо, был, со временем, израсходован, и техническое совершенство стало пропадать.

Был выпущен Voodoo Rush — чипсет предназначенный для 2D/3D-видеокарт. Он не отличался качеством от Voodoo Graphics (только тем, что его можно было расположить на одной плате с 2D-процессором), но при этом был несовместим с ним. У него была собственная разновидность интерфейса Glide, и если программист хотел поддержать оба чипсета в своей игре, то о каждом приходилось заботиться в отдельности. Стоит вспомнить знаменитый Turok: The Dinosaur Hunter. Для Voodoo Rush существовала специальная версия, которая при запуске на Voodoo Graphics говорила, что она написана не для этой видеокарты, после чего отказывалась работать.

Единственная машинка, не попавшая на этот путь (путь несовместимости) — Voodoo 2. Он был сделан совместимым... с Voodoo Graphics, но не с Voodoo Rush. Появился новый Glide для Voodoo Graphics и Voodoo 2, а для Voodoo Rush остался отдельный. Дело в том, что Voodoo 2 ничем, почти, не отличался (функционально) от того с которым он был совместим. Он был быстрее в 2 раза за счет тактовой частоты, меньше грелся, потому что транзисторы были меньше. А хваленая работа в паре была еще в Voodoo Graphics, только почему-то не очень афишировалась, появляясь в видеокартах сверхредко. Мультитекстурирование — вот единственное отличие, для чего к двум процессорам (текстурному и пиксельному был добавлен второй текстурный, стало три вместо двух).

А чем, собственно, отличался Voodoo Banshee? Снова частотный разгон, плюс отсутствие второго текстурного процессора, плюс работа в 2D-режиме. Результат: ни с чем не совместим, да еще и в играх с мультитекстурированием работает гораздо медленнее, потому что хорошие игры очень активно используют затенение Фонга. Оно более прогрессивно, чем затенение Гуро, используемое в игровых 3D-чипах. Расчет освещения происходит софтверно, после чего, софтверно же, изготавливаются вторые текстуры для изображаемых полигонов, которые выглядят как освещенность полигона. И, после этого, обе текстуры (самого полигона и его освещенности), накладываются вместе. Здесь-то и заметна разница. Voodoo 2: один текстурный процессор кладет родную текстуру, второй — карту освещенности (так называются эти специальные текстуры), и все это одновременно. Voodoo Banshee: единственный текстурный процессор кладет родную текстуру, а потом карту освещенности, по очереди. Однако, в старых (и не очень старых) играх, не использующих мультитекстурирование (например, Incoming) он обгоняет Voodoo 2, так как карты освещенности либо не накладываются, а используется аппаратное затенение Гуро (менее прогрессивное, чем затенение Фонга), поддерживаемое всеми игровыми ускорителями, либо текстуры накладываются в любом случае по порядку. Если этот любой случай — Voodoo 2, то второй текстурный процессор простаивает. Но, ведь в новые гамесы мы играем гораздо чаще, чем в старые. И, снова, несовместимость... И, снова, новый Glide... но теперь уже общий для Voodoo Graphics, Voodoo 2 и Voodoo Banshee. Игры, выпущенные до Banshee либо отказываются идти, либо идут нестабильно. Начинают появляться патчи, чтоб game'ы на новом Glide бегали (только с тремя наборами камней, но не с Rush). Хорошо, что потом Glide был унифицирован для Voodoo Graphics, Voodoo Rush, Voodoo 2 и Voodoo Banshee.

Вышел Voodoo 3. Забавно, но возможности-то те же, только скорость существенно больше. И, снова, она, роди-

мая, столь привычная для продуктов 3dfx, несовместимость. Извольте, программисты, переписать свои игрушки, а вы, юзеры, пропатчить их, если, конечно, программисты патчи сделают. Из-за чего, спрашивается, вся эта возня с патчами? Только из-за кучи FPS и новых разрешений. Именно разрешений: цветовая палитра та же, 16-битная, содержащая 65536 цветов. И графические функции остались неизменны со времен Voodoo Graphics. Все те же билинейная фильтрация, коррекция перспективы, мип-мэппинг, пиксельная коррекция, затенение Гуро, Z-буферизация, anti-aliasing, альфа-смешение, туман (дымка). Этот список за многие годы своего существования уже навяз на зубах. Каждый его читал или слышал раз семьсот. Glide меняется — возможности остаются. Однако, в то же время, другие интерфейсы прогрессируют. Появляется 24- и 32-битный Z-буфер, буфер шаблонов, трилинейная фильтрация, анизотропная фильтрация, технологии наложения рельефа (например, EMBM — Environment-Mapped Bump Mapping, примененный в Matrox G400), интегрированная трансформация и расчет освещения, кубическое наложение текстур... можно не продолжать, список бесконечен.

**Что же вышло?**

Исходя из всего вышесказанного, вывод относительно Glide прост: его наличие в игре совсем не обязательно, потому что он не поддерживает передовых функций, постоянно не совместим с предыдущими версиями, рассчитан на владельцев конкретных видеокарт и, вообще, жив только пока жива фирма 3dfx.

Относительно всех троих вывод таков:

Direct3D должен поддерживаться, прежде всего, как самый уважаемый производителями железа стандарт.

OpenGL должен поддерживаться во вторую очередь, так как поддерживается производителями железок тоже во вторую очередь.

Поддержка Glide абсолютно не обязательна, да в большинстве игр ее и нет. Это уже по желанию. И, огорчаться, если игра не поддерживает именно железо 3dfx не стоит — можно с гораздо лучшим качеством, при использовании игрушкой соответствующих качеству функций, запустить ее через Direct3D или через OpenGL. Ведь их 3dfx тоже поддерживает.

Количество бит Z-буфера отвечает за глубину обозреваемой сцены. Чем больше его значение, тем более глубокие сцены можно прорисовывать верно. Наличие 32-битного Z-буфера позволяет прорисовывать сцены исключительной глубины. Даже в Unreal использовался 16-битный Z-буфер. Технологии наложения рельефа в общем случае отвечают за наложение текстуры не на плоскую, а на рельефную поверхность. Реализаций такой идеи существует много, но общая суть одна – создать как бы деформированную поверхность на аппаратном уровне, а не составлять ее вручную из бесчисленного множества полигонов.

# Три измерения по Фаренгейту

*Дмитрий Горяйнов*

Много лет среди интерфейсов прикладного программирования трехмерной графики наблюдались два основных конкурента — OpenGL и Direct3D. О конкуренции между этими интерфейсами известно всем. Все, также, знают, что существуют расхождения во мнениях программистов о том, какой из этих интерфейсов следует поддерживать в играх. Многие решают поддержать оба API. Каждый из них имеет свои достоинства и недостатки, и каждый имеет право на существование.

Однако, сравнивая их, следует учитывать, что сравниваются два низкоуровневых интерфейса прикладного программирования.

Consumer and professional aplications

Fahrenheit Large Model

Fahrenheit Scene Graph

Fahrenheit Low Level/Direct3D OR OpenGL

О том, что такое интерфейс прикладного программирования, а так же подробнее об OpenGL и Direct3D читайте в статье "У кого 3D лучше?".

Для менее подробных операций с графикой существует Direct3D RM. Дело в том, что Direct3D IM и OpenGL предназначены для управления геометрическими примитивами, а при помощи Direct3D RM можно управлять целыми моделями трехмерных объектов, загружая их из файлов. Например, можно загрузить трехмерный автомобиль в гоночный симулятор, или его часть, например, колесо. Конечно, качество приложения, использующего Direct3D RM, оставляет желать лучшего, поэтому сия технология практически не используется при изготовлении 3D-игр. Но, к сожалению, других распространенных аналогов нет, а работа с графикой на уровнях, более высоких, чем геометрические примитивы, все же требуется, так как увеличивается сложность и объем 3D-приложений (благо, развитие 3D-железа позволяет).

Появляются новые графические движки, новые игры, в которых модели содержат многие тысячи полигонов, а, в скором времени, будут содержать десятки тысяч полигонов. Появляются деформация и разделение объектов, уменьшение детализации при удалении на уровне полигонов, построение кривых Безье, отражение, неэвклидово пространство, системы частиц, более эффектное отображение блестящих поверхностей, весовая скелетная анимация, видимость пуль (они обретают свои модели и перемещаются в трехмерном пространстве наравне с остальными объектами), размывание движущихся объектов, более качественные эффекты при взгляде на яркие объекты, объемный туман, неоднородная прозрачность, сложная анимация с точными соприкосновениями (например, ноги не скользят по полу, люди берут предметы руками, и они точно лежат в руке), неограниченное количество цветных динамических источников освещения, тени с точностью до пикселя, изменяемая геометрия уровня (например, разрушаемые стены), интерполяция фаз движения (например, плавный переход с бега на шаг, прыжки и приседания не дожидаясь окончания текущей фазы движения). Все это требует огромных усилий программистов. Уже невозможно становится копаться в грудах полигонов, пытаясь удивить игрока вышеперечисленными наворотами. Скоро все нововведения нельзя будет обеспечить при помощи работы программистов с геометрическими примитивами.

Современные аппаратные графические средства, такие как S3 Savage 2000 или NVIDIA GeForce 256 позволяют использовать в сценах несметные количества полигонов, и возможности железа растут с каждым днем. Следует обеспечить

достойную реализацию возможностям того, за что играющее население отдает такие огромные деньги.

Именно на этой волне сейчас готовится интерфейс прикладного программирования, именуемый Fahrenheit. Читать это следует как "фарэнхайт". Наверное, можно называть этот API просто "Фаренгейт" (именно так привыкли читать в России эту фамилию, однако не совсем понятно, как изобретаемый API связан с ученым, эту фамилию носившим).

### Интерфейсы прикладного программирования

Что же собой представляет Fahrenheit? Вот что говорит об этом Silicon Graphics: "Fahrenheit — это кодовое название партнерства между Silicon Graphics и Microsoft по разработке и реализации нового 3D-графического API для платформ Windows, IRIX и HP-UX". С платформой Windows, наверное, все знакомы, а вот по поводу остальных следует дать некоторые разъяснения. IRIX — операционная система, разрабатываемая и поставляемая Silicon Graphics. Она относится к семейству UNIX-подобных операционных систем. Последняя ее реализация — версия 6.5. HP-UX — это, тоже, UNIX-подобная операционная система от корпорации Hewlett-Packard.

API Fahrenheit сделает доступным новый класс богатых графикой приложений с более высокой производительностью и качеством графики, чем раньше.

API Fahrenheit не есть единое целое. Он состоит из трех различных API (как бы из трех слоев): Fahrenheit Low Level API (низкоуровневый API Fahrenheit), Fahrenheit Scene Graph API (API описания сцены Fahrenheit), Fahrenheit Large Model API (API больших моделей Fahrenheit).

Что же каждый из них собой представляет и как они соотносятся между собой?

Fahrenheit Low Level API (низкоуровневый API Fahrenheit) — это API для прорисовки (рендеринговый API), сходный с OpenGL и Direct3D IM.

Fahrenheit Scene Graph API (API описания сцены Fahrenheit) — это API описания сцены (Scene Graph API). Вообще, этим все сказано, потому что суть этого API следует из самого названия. Программисты, занимающиеся 3D-графикой, уже все поняли. Для остальных вопрос только в том, что они не представляют себе, что такое Scene Graph (или, просто, описание сцены). Так что придется объяснить подробнее этот термин. Scene Graph — код, работающий с графическими данными сцены на более высоком уровне, чем геометрические примитивы, управляющий структурами моделей, объемом сцены, виртуальными источниками света, виртуальными камерами и многими другими элементами сцены. Было бы неверным считать, что Scene Graph управляет целыми моделями или отдельными полигонами. В отношении моделей, он управляет именно структурой и элементами моделей и сцены (частями большими, чем примитивы (например, полигоны), но меньшими, чем целые модели). Fahrenheit Scene Graph предоставляет программисту более высоки уровень абстракции, чем предлагаемый низкоуровневым API. Вернемся к начатому выше разъяснению программистского термина. Scene Graph (описание сцены) определяет структуру данных, содержащую всю графическую информацию, соответствующую сцене и позволяющую программисту управлять всеми относящимися к сцене данными. Теперь, со Scene Graph уже, наверное, понятно абсолютно все. Вернемся к разговору о новом API.

Fahrenheit Scene Graph API работает на уровне сцены и может производить очень сильную оптимизацию, которой не возможно добиться на более низком уровне.

Fahrenheit Large Model API (API больших моделей Fahrenheit) — это расширение для Fahrenheit Scene Graph API. Он расширяет базовое описание сцены особенностями и возможностями очень полезными тем приложениям, которые имеют дело с большими моделями, созданными в среде САПР (система автоматизированного проектирования, или, по-английски, CAD — Computer-Aided Design). Fahrenheit Large Model добавляет возможность упрощать большие модели, преобразовывает математические описания изгибов и поверхностей в полигонные примитивы и делает возможным интерактивные манипуляции большими моделями.

Некоторые, может быть, не поняли сказанного выше из-за технической сухости языка, но именно так следует описывать такую серьезную вещь, как Fahrenheit, так как именно такой язык дает возможность по-настоящему понять, что же он из себя представляет. Но, все же, следует разъяснить все не только научным, но и более простым языком, понятным человеку, который не создает 3D-графику, а наблюдает ее в любимых играх, например, MechWarrior 3 или FIFA 99.

Все вышесказанное означает следующее. Fahrenheit состоит из трех "слоев". Самый нижний слой Fahrenheit Low Level API подобен Direct3D или OpenGL. Он управляет геометрическими примитивами: точками, линиями, полигонами. Более высокий уровень Fahrenheit Scene Graph управляет описанием сцены и позволяет не задумываться об отдельных полигонах. Fahrenheit Scene Graph, управляя конструкциями моделей, источниками света и многим другим, выдает готовую оптимизированную информацию о конкретных полигонах и их параметрах в Fahrenheit Low Level API, который заботится о выводе этих полигонов на экран, передавая определенный код драйверу 3D-видеокарты, который с этим устройством и взаимодействует на самом низком уровне. Fahrenheit Large Model API позволяет программистам не заботиться о конструкции конкретных объектов. Вместо этого в приложении САПР (CAD) создается 3D-модель и сохраняется в файле, а разрабатываемая программа должна загрузить эту модель из файла и управлять ее положением и перемещениями в 3D-пространстве, передавая данные самой модели и ее положения и перемещений в Fahrenheit Large Model API. Он, в свою очередь, разбирается в конструкции модели и предает информацию о ее составляющих в Fahrenheit Scene Graph. Дальнейшая цепочка Fahrenheit Scene Graph — Fahrenheit Low Level — драйвер — 3D-видеокарта описана выше. Программист может использовать любой из трех уровней API, который посчитает нужным.

### Партнеры

Пойдем далее. Кто это все делает? Заняты этой разработкой (в порядке влиятельности на разработку, по убыванию): Silicon Graphics, Microsoft, Hewlett-Packard и Intel. Наверное, будет точнее сказать, что Silicon Graphics и Microsoft здесь примерно равны. Здесь следует сказать, у кого какая роль в этом проекте.

На Fahrenheit Scene Graph очень сильно воздействует опыт Silicon Graphics по претворению в жизнь нескольких задач в области описания сцены, включая IRIS Performer, который широко использовался в высокопроизводительных приложениях, работающих с 3D-графикой в реальном времени. IRIS Performer также успешно применяется в различных высокоуровневых приложениях для развлечений, т.е., проще говоря, в игровых автоматах. Свою роль иг-

рает и то, что Silicon Graphics имеет огромный опыт в создании иных приложений в области описания сцены, таких как Open Inventor и Cosmo 3D. Также важное значение в проекте играет работа Silicon Graphics, выполненная на OpenGL++. Всем перечисленным выше (IRIS Performer, Open Inventor, Cosmo 3D, OpenGL++) Silicon Graphics очень гордится и считает, что все это обеспечит мощь и революционность Fahrenheit Scene Graph API.

Однако не только Fahrenheit Scene Graph компания SGI считает выдающейся технологией. Они уверены, что Fahrenheit Large Model API тоже ждет успех, потому что он основан на продукте OpenGL Optimizer от Silicon Graphics, технологии от Microsoft (видимо имеется в виду Direct3D RM, все же имеющий некоторые достоинства), и DirectModel от Hewlett-Packard. Говоря обо всем Fahrenheit API, можно сказать, что его создание основывается на опыте группы разработчиков DirectX и опыте Microsoft Research group. В разработке Fahrenheit Low Level API принимает участие Intel, опыт которого позволяет добиться высокопроизводительных результатов в той части кода, где используется центральный микропроцессор.

Все это позволяет надеяться на великое будущее нового API под названием Fahrenheit.

#### Что? Где? Когда?

Поддерживать новый API будет следующие платформы (их поддержка готовится в первую очередь): Windows NT и Windows 98 (заметьте, о 95-м от разработчиков ни слова), IRIX, HP-UX. Языки, которые в обязательном порядке будут удобны для программирования под Fahrenheit, также перечислены SGI. Это: C++, C, Visual Basic и Java. На последний следует обратить особое внимание. Когда это Java использовался в аппаратной графике? И финальный штрих к картине возможного релиза. SGI пообещала выпустить Fahrenheit в свет во второй половине этого года. Т.е. он со дня на день должен появиться. Здесь примечателен один факт: SGI просит общаться с разработчиками, для чего следует слать сообщения только на *directx@microsoft.com*. Интересно, судьба Fahrenheit решается только там?

#### Светлое будущее игрового 3D

Что же даст нам (народу играющему) и разработчикам этот новый API. Наверное, многое. Ведь у него такие великие задатки! Fahrenheit Large Model API, может быть, и не будет использоваться разработчиками игр повсеместно, а, скорее, даже будет использоваться так же как и Direct3D RM, то есть редко, при отсутствии желания написать хороший движок. А вот, Fahrenheit Scene Graph должен предоставить новые, доселе не виданные, возможности в разработке движков. Он предоставит возможность быстро выполнять работы на высоком уровне абстракции и возможность оптимизировать этот код. Хочется верить, что в будущем появится какой-нибудь Quake 4 (например), и будет он отличаться от предыдущего настолько же, как Quake (в начальном виде, без акселератора) отличается от Quake 2.

Многие боятся подобных революций. В них часто забывают о многих устоявшихся технологиях и совместимости с ними. Не бойтесь! Microsoft и SGI уже устали говорить (правда, очень расплывчато, без конкретики) о совместимости с Direct3D и OpenGL. Хочется верить, что это означает: бери все, что для них написано и запускай под Fahrenheit. На этой оптимистической ноте и закончим.

Довольствуемся неплохим 3D-настоящим и ждем светлого будущего!

Ithon

# Internet

## Плагиат в Интернете

Заимствование различной информации из Интернета без ведома автора – не редкое дело в Паутине. Впервые в истории российского Интернета у автора материалов, опубликованных в Сети, есть реальная возможность выиграть дело против издательства, использовавшего их без его согласия. А все дело в том, что в сентябре 1999 года вышла книга Антона Высоткина "Реклама в Интернет. Тонкости, советы, примеры и способы работы". Все бы хорошо, но владельцу сайта Promo.ru, Тимофею Бокареву через несколько дней пришло письмо от постоянного посетителя, который сообщил, что многие материалы, опубликованные в этой книге уже были ранее напечатаны на этом сайте. После проверки сотрудниками Promo.ru было обнаружено, что 91 страница книги А.Высоткина, общим объемом 167 страниц, представляет собой дословную копию материалов, ранее опубликованных на сайте. В графе "Использованная литература" была лишь приведена ссылка на сайт Т.Бокарева, но не было указано конкретного интернет-адреса. Тимофей Бокарев подал иск в суд в связи с нарушением его авторских прав. Юристы компании "Грант-парк", представляющие интересы Тимофея Бокарева в данном деле, сообщили, что для подтверждения факта плагиата они планируют представить следующие доказательства: опубликованные в печатных изданиях статьи, которые затем были размещены на сайте Тимофея Бокарева; заключения российских поисковых систем, таких как Rambler, Yandex, Aport о том, когда именно было впервые индексировано появление данных материалов в Интернете; свидетельство провайдера Зенон Н.С.П., на сервере которого размещен сайт Promo.Ru о том, когда именно были размещены данные материалы на сервере Зенона. Центр "Право и СМИ" считает, что дело имеет все шансы быть решенным в пользу Promo.ru, что будет способствовать развитию и укреплению законности, правовых и этических принципов в российской части Сети.

*(По материалам telecom@medialaw.ru).*

## Расширяются Апорт и Интернет-каталог @Rus

Знакомая многим российским пользователям Интернет поисковая система Апорт и Интернет-каталог @Rus сообщили о том, что во второй половине ноября планируется запуск трех новых проектов, направленных на создание качественных информационных каналов и предоставление пользователям дополнительных услуг.

Во-первых, организуется выпуск нового журнала о Всемирной Паутине, ориентированного на самую широкую читательскую аудиторию. Планируемый адрес проекта – ***www.eMedia.ru***.

Во-вторых, - проект Выборы-99, предназначенный для выкладывании свежайших новостей, связанных с выборами в Государственную Думу. Все материалы проекта будут подбираться на основе независимой экспертизы ведущих сообщений аналитических агентств. На сайте планируется размещать онлайн-интервью с политиками, чему в немалой степени будет способствовать тесный контакт с ведущими радиовещательными каналами. Ожидается размещение политического "компромата" и сплетен, подкрепленных аналитическими статьями от "независимых источников". В числе информационных партнеров проекта: "Гарант-Парк", "Независимая газета", "Русский Журнал" и Фонд "Общественное Мнение". Проект будет размещен на сайтах Апорт и @Rus.

В-третьих, на самых популярных страницах Апорта и @Rus (автомобили, недвижимость, работа, знакомства) появятся электронные доски объявлений. В дальнейшем этот список расширится. Ежели кого интересуют подробности - посетите ***www.aport.ru*** или ***www.atrus.ru***.

## Все шведы планируют обзавестись высокоскоростным подключением к Интернет

Звучит слишком хорошо, чтобы быть правдой. Впрочем, это благое намерение все еще находится в подвешенном состоянии. Идея состоит в том, чтобы каждого каждый дом Швеции подключить к Интернет с помощью оптико-волоконных кабелей. Стоимость такого удовольствия в масштабах страны - 240 миллионов долларов, срок реализации - 4-5 лет (и это только для основных городов).

Пора, пора объявлять шведам войну и срочно сдаваться.

## Сетевые игрушки

На сайте ***http://tod.alpha.ru/Arda/ahowconn.htm*** расположена прекрасная ролевая онлайновую игрушка "Арды" для поклонников произведений Джона Рональда Руэла Толкиена. По словам создателей: "Те, кто любит книги "Властелин колец", "Хоббит", "Сильмариллион" будут чувствовать здесь себя как дома. Если же вы не читали этих книг - не беда. Вы попадете в мир приключений, странствий и битв, сможете насладиться победой над врагами и ощутить горечь поражений, пообщаться с другими игроками". Для игры потребуется telnet-клиент, если хотите облегчить себе игровую жизнь - воспользуйтесь популярным ZMUD.

Oceanus объявила о выходе новой идущей в реальном времени стратегической сетевой игре – Star Peace, сюжет которой связан с наметившейся гибелью Земли и некими "портальными" технологиями, позволяющих игрокам посещать и индустриализовать новые миры. В игре реализована продуманная экономическая модель, содержащая свыше 300 различных средств, с помощью которых создаются финансовые империи игроков. Также предусмотрена возможность поиграть в политику - игроки могут быть избраны в качестве мэров, министров и президентов.

В рамках глобальной игры можно будет принять участие в своего рода локальных "подиграх" принадлежащих к разным жанрам - RTS, FPS, RPG и даже космический симулятор-"леталку" (для всех этих удовольствий имеется специальная программа-клиент). В настоящее время Star Peace находится на стадии бета тестирования, ожидаемая дата выхода - 2000 год. Подробности - на сайте ***http://www.starpeace.net.***

## Полезные ссылки

Если у вас проблемы с телефонной линией и вам помимо Интернета необходимо делать звонки, то на сайте http://www.ering.net появилась прога ERING, которая облегчит вам бытие. Она позволяет в любое время, не разрывая связь позвонить куда угодно. Программка бесплатная и занимает всего 4,5 мега.

А на сайте ***http://www.callwave.com/*** выложена программа, которая автоматически отвечает на все поступающие к вам звонки. Называется она Internet Answering Machine и также бесплатная.

По адресу ***http://www.byzantine.nl/icb*** есть программа под названием ICB. Она показывает состояние вашего соединения. Полно всяких функций, лампочек и т.д. Для тех, кому надоело сидеть со стандартными двумя маленькими зелеными компью-

терами в правом углу экрана.

Не исключено, что все эти программы вы также сможете обнаружить на прилагаемом к этому журналу компакте.

**Новости от тети Аси**

В последнее время образовался целый класс программ, которые в состоянии заметно улучшить вашу жизнь, если вы являетесь пользователем интернет-пейджера ICQ. Все эти программы можно скачать с сайта ***http://www.ICQ.com*** (или срисовать с нашего диска :) ).

ICQ Plus 2.01 (1771 Kb) – позволяет менять внешний вид ICQ 98 и ICQ 99, использует любые скины, причем их можно создавать самому.

QCI 2000 1.1 (59 Kb) - программа для сохранения и восстановления списка пользователей, проста в использовании и освоении.

IcqChatRobot 1.04 (1187 Kb) – робот для ICQ, который будет отвечать на запросы. Простой как три копейки, легко программируется, время освоения - около десяти минут. Отличная вещица!

Top Secret Messenger for ICQ Build #500 (989 Kb) – шифратор сообщений, мощная штуковина с высокой степенью секретности.

Colorize ICQ 99a Version 2.0 (45 Kb) - позволяет пользователям ICQ99a могут оперативно изменять цвета текста и фона отправляемых сообщений. Для этого потребуется всего лишь ввести ваш UIN.

VCW VicMan's ReCoder 1.01 (377 Kb) - эта программа будет полезна ICQ'шникам, пользователям E-mail, чатов, web-конференций и всем, кому нужно перекодировать тексты. Она состоит из двух частей: Bufer - для любителей пообщаться, и Standart - перекодирует и декодирует "перевранные" тексты (в частности - письма) в кодировках Win, KOI8, DOS, Alt, Latinica. Весьма удобный и несложный интерфейс.

*Ihton*

# Кое-что задаром

"... ясное дело, этим-то они награждают задаром".
Р. Шекли., "Кое-что задаром"

**Бесплатный сыр...**

Многие мои знакомые ходят в дорогие магазины только для того, чтобы побывать на презентациях различных товаров и услуг. Зашел в магазин - у одной стойки стаканчик сока, у другой - булочку, прошелся по залам, заодно и позавтракал. Существуют и у нас богатые люди, но о среднестатистическом геймере этого не скажешь, да и, разбогатев, он все равно сохранит врожденное пристрастие к халяве.

Интернет - богатейший кладезь всяческих полезных и бесполезных ресурсов. В любое время дня и ночи, как только вы почувствуете нужду в футболке, кепке, шоколадке, коврике для мыши, бросайтесь к компьютеру, наберите в браузере заветный адресок, и не пройдет и месяца, как мохнатый почтальон Печкин бросит в ваш почтовый ящик долгожданное извещение. Как на крыльях вы примчитесь в почтовое отделение и выстоите часок на морозе, уткнувшись носом в табличку "обед" (когда они только работать успевают). Наконец все преграды преодолены, все квитанции подписаны, и вы получаете из рук почтовой тетки долгожданный пакет. А там...

**Что где валяется**

*http://chat.ru/~penguinisland/free/cd/red/a22.htm*

На этом сайте можете заказать себе бесплатный CD от Fortune City, на котором записана прикольная музычка и онлайн игрушка от Acescasino.

*http://chat.ru/~penguinisland/free/cd/red/a1.htm*

Здесь вы можете заказать азиатский CD-Rom со всякими утилитками.

*http://chat.ru/~penguinisland/free/cd/red/a23.htm*

Здесь дают бесплатный диск с путеводителем по Техасу. Вдруг поедете?

*http://podarok.prostokvashino.com/Detailed/951.html*

Раздают футболки с надписью NetCity.com.

*http://members.thinkquest.org/tqcdrom/cd-signup.html*

Программа на CD для студентов, обучающая как делать образовательные приложения для Интернет.

*http://www.mcdirect.com/3com/10-100networks/Endreg.html*

Есть такая хорошая фирма - 3Com, модемы делает всякие и т.п. Так вот, это халявный компакт для их продукции. Утилиты для Сети.

*http://www.cai.com/fw_reg.htm*

Компакт с софтом для Интернета. Что-то для серверов. А у вас что, нет сервера?

*http://www.sportsfest.com/*

Отправьте по E-mail свои данные, чтобы получить бесплатную видеокассету, постер и информационный пакет о летнем пляжном отдыхе.

*http://www.mittusa.com/free_video.html*

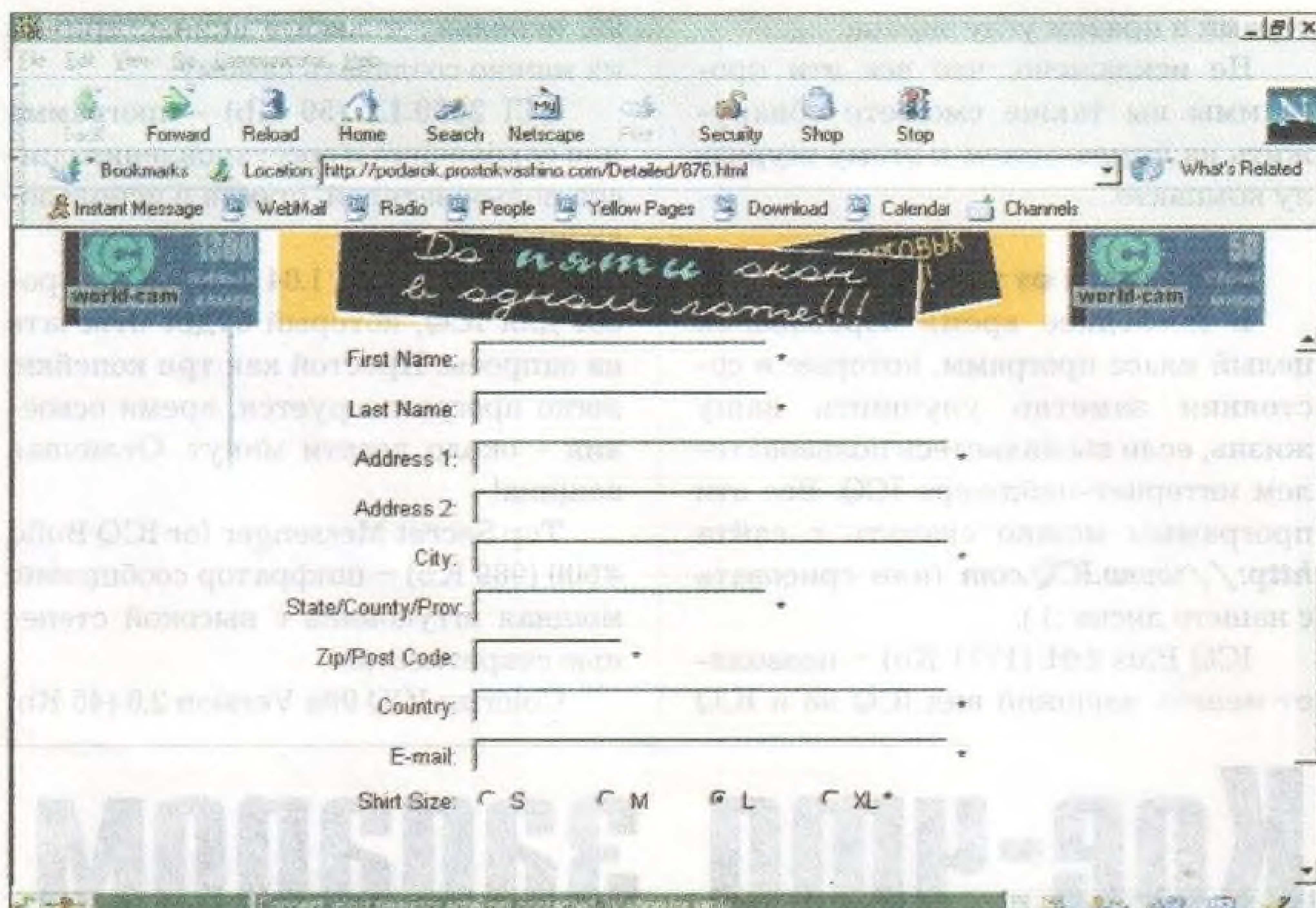
Бесплатная видеокассета о "звезде" мирового тенниса Pancho Gonzalez. Короче, бесплатная видеокассета.

*http://capesantamaria.com/contactus3.html*

Видеокассета и информационный комплект от "Фантастического клуба любителей рыбалки". На любителя.

*http://www.cobravolleyball.com/freevideo.html*

Видеокассета, обучающая играть в волейбол от Cobra Volleyball.




Вы играете?

*http://www.fund.org/kids/index.html*

Видеокассеты, книги и другие информационные материалы о животном мире для студентов и преподавателей. И для юных натуралистов.

*http://www.betterhealthusa.com/nav_frame_index.cfm?nav=freeoffers.cfm*

5 видео- и аудиокассет на тему похудания. Бог с ним, с похуданием, тут поправиться бы, зато целых 5 кассет!

*http://www.eternity-x.com/survey.html*

Бесплатная аудиокассета с музыкой группы "Eternity X".

*http://beautyisedible.com/tgp/bad/maillist.htm*

Аудиокассета с музыкой "Green Pumper" Band.

*http://www.teamworld.net/FREE_SilverBullet.html*

Бесплатная кассета "Серебряная пуля" на тему маркетинга. Знакомое слово, не правда ли.

*http://www.notesoncall.com/email.htm*

Аудиокассета с пробным уроком игры на гитаре. Надо учиться, граждане.

*https://commerce.mindspring.com/www.ltsound.com/ltform4.html*

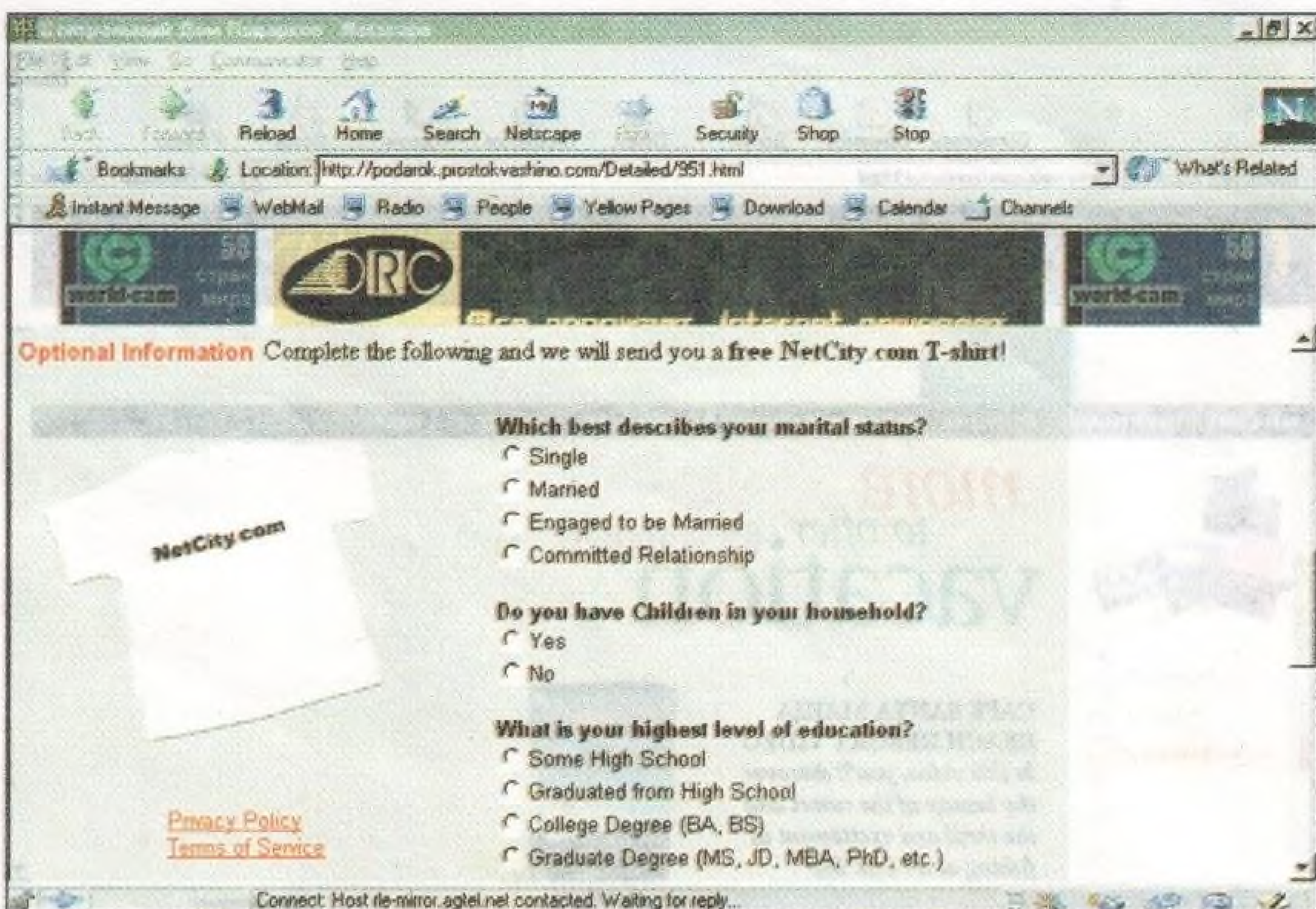
Каталог акустической аппаратуры и демонстрационная аудиокассета от компании LT Sound Vocal Eliminator. Вдруг пригодится.

*http://www.actionmusic.com.au/demo/index.html*

Демонстрационная музыкальная аудиокассета от Action Music.

*http://w-i-n.com/oils/e4blen%7E1.htm*

Аудиокассета "Эфирные масла



в аромотерапии". Про кнопку "REC" слыхали?

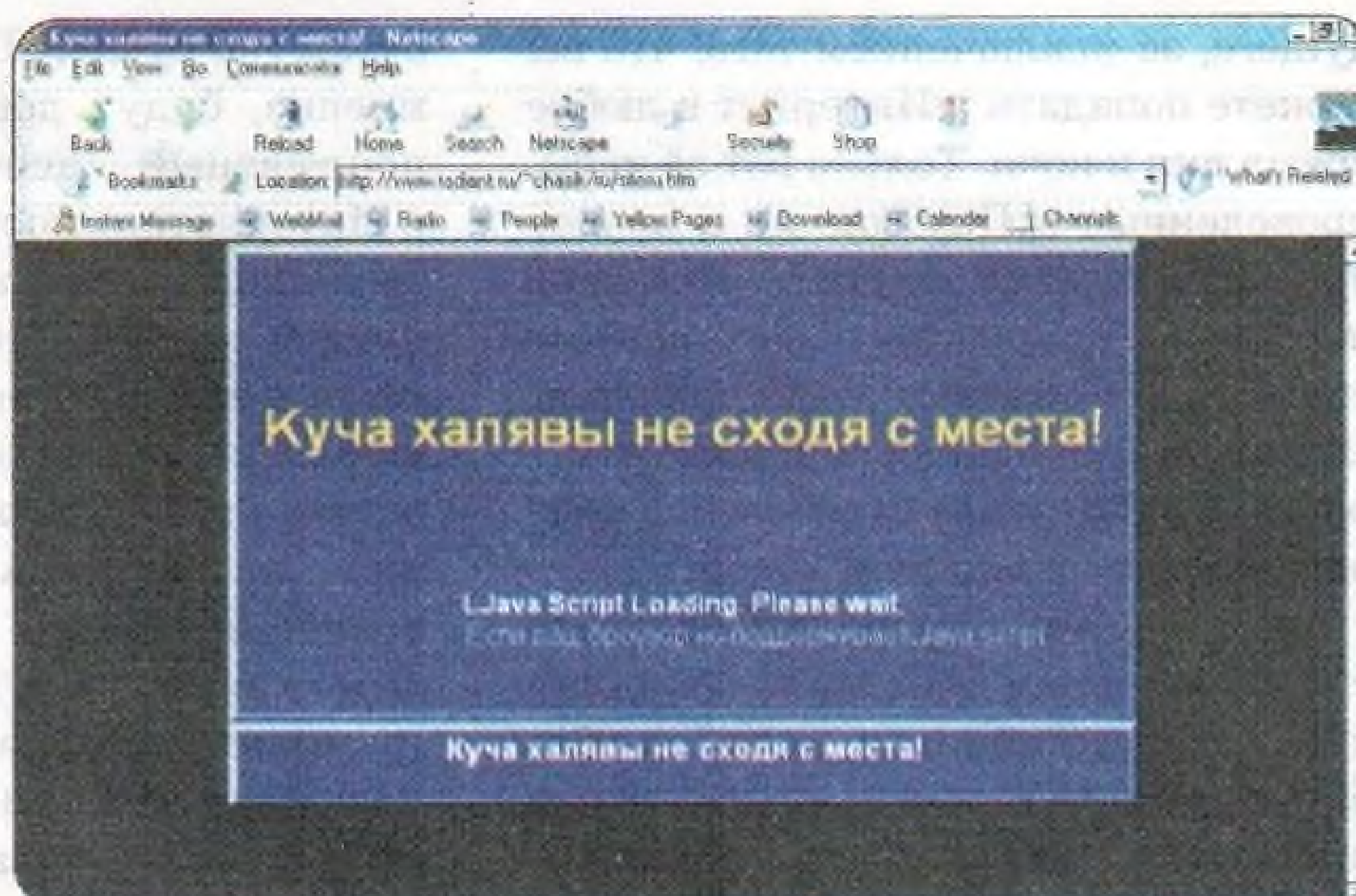
Автор выражает глубокую признательность творческим коллективам сайтов, материалы которых были использованы при написании статьи:

*http://podarok.prostokvashino.com/*

*http://chat.ru/~penguinisland/*

**... в мышеловке**

К сожалению, при оформлении этих "сделок" вы утрачиваете одно из важнейших преимуществ, которые дает Интернет - анонимность. Каждый сайт, содержащий бесплатные товары, требует заполнить форму, в которой, помимо имени получателя, требуется указать свой адрес, начиная с номера квартиры и заканчивая страной проживания, а самое главное - ваш электронный почтовый ящик, о необходимости засекретить который так долго говорили большевики со страниц нашего журнала. Пожелав грошовую футболку, вы рискуете до самого конца ваших отношений с провайдером ежедневно получать по двадцать малопонятных писем, весь смысл которых сводится к тому, что лучше бы вы в свое время сходили на рынок. Чтобы этого избежать, мы рекомендуем завести себе специально для "халявных" целей почтовый ящик на одном из бесплатных почтовых




серверов, обзорная статья по которым будет в одном из ближайших номеров. Правда, некоторые сайты игнорируют запросы, в которых указан ящик на халявном сервере, но тут уж, как говорится "думайте сами, решайте сами - иметь или не иметь".

*Ihton*

# Копейка рубль бережет!

Кто не знает случаев, когда после небольшого телефонного междугороднего разговора приходит телефонный счет, в цифры которого просто не верится. Действительно междугородние и международные переговоры здорово бьют по карману, особенно если они длительные. Выхода из этой ситуации предлагаю два - прекратить разговаривать или подключиться к Интернет. Первый способ - нереален, а вот Паутина решит вашу проблему очень быстро. Осталось только подключиться.

**Семь раз посмотри - один раз подключи**

Самым простым тарифным планом считается получение электронной почты без возможности нахождения в Сети. С помощью электронной почты, она же "мыло", вы можете общаться с любым человеком нашей планеты, подключенным к Internet в режиме переписки. Для этого вам необходимо знать электронный почтовый адрес юзера, с которым хочется переписываться. Этот адрес выглядит следующим образом: имя@название сайта. В качестве имени, так называемого "логина", может быть любое слово или определенным образом прописанная группа слов, а название сайта будет совпадать с именем сайта провайдера, на котором вы завели себе электронный ящик. Приходящие к вам сообщения хранятся на сервере. Просмотреть их может только человек, знающий ваш логин и пароль. "Скачать" сообщения с сервера можно с помощью всевозможных почтовых клиентов, для российского пользователя мы можем смело порекомендовать отечественную разработку - The Bat!. Ее отличает продуманность, "настраиваемость" на конкретного юзера, наличие всевозможных перекодировок, что позволяет читать письма, которые на первый взгляд кажутся набором символов типа "зюка". В общем, The Bat в почтовом вопросе стоит на такой позиции, на какой стоит AVP Касперского в сфере борьбы с вирусами. The Bat! распространяется как shareware, бесплатно ею можно пользоваться целый месяц. Мы регулярно выкладываем свежие версии на журнальный компакт (см. CD).

В крайнем случае, для работы с почтой сгодятся Netscape Navigator или Internet Explorer.

Для подключения по этому тарифному плану (только "мыло"), вам не требуется высокоскоростного модема и мощного компа. Вполне хватит 486 DX2-66 с простеньким модемом на 14400 (чем скорострельнее, тем, естественно, лучше).

Обычно провайдеры предоставляют вам электронный ящик и дают 8-10 часов в месяц на его использование. Стоимость такого тарифного плана - 9-12 долларов в месяц. Будьте готовы к тому, что большинство провайдеров требуют внести предоплату порядка 25-35 долларов. Эти деньги никуда не уплывают и все равно пойдут на последующую оплату почты, пока не исчерпается лимит. Количество хранимой на сервере почты не должно превышать определенного предела 30-40 Mb, в противном случае приходящая почта отсылается обратно отправителю. Так что регулярно удаляйте ненужную почту с вашего ящика. За дополнительную плату вам могут поставить второй почтовый ящик.

Ночной серфинг - следующий тарифный план, который мы рассмотрим. Этот вариант позволяет пользоваться всеми возможностями Интернет. Такой план удобен для людей с ограниченными финансовыми возможностями и страдающих бессонницей. Поверьте на слово - никакого здоровья не хватит, если каждую ночь сидеть в Сети, а каждое утро уходить на работу или учебу. Вам предоставляется электронный почтовый ящик и определенные ночные часы, за которые не начисляется почасовая оплата. Как правило - с часу ночи до девяти утра, но некоторые провайдеры предоставляют и более поздний доступ, например с трех ночи. Такого рода удовольствие стоит от 15 до 30 долларов, в зависимости от того, что провайдер понимает под понятием "ночь". Для нормальной работы в онлайне весьма рекомендуется уже более скоростной модем (28800-33600) и средней мощности компьютер (Pentium-166). Проблем со связью ночью, как правило, не бывает, даже если у вас самая старая АТС. Почасовой доступ в Интернет, прежде всего, нужен тем, кому необходимо отправлять и принимать почту круглосуточно, а основное время нахождения в Сети - ночь. Такой тарифный план почти ничем не отличается от преды-

дущего, за исключением того, что вы можете попадать в Интернет в любое время дня и ночи. Только вот за часы, проведенные в Паутине не в ночное время, придется платить отдельно порядка 1,5 доллара в час, помимо ежемесячной оплаты 25-30 долларов. Некоторые провайдеры к такому тарифному плану плюсуют бесплатные выходные и праздники.

Ни в коем случае не спешите с подключением. Вам же необходима хорошая и устойчивая связь? А обязательным условием хорошей связи является не только хороший провайдер и ваш модем, но и ваша АТС. Предположим, если вы живете в относительно новом районе города, то вам, скорее всего, не придется испытывать неудобства с качеством связи. Но есть вероятность того, что ваша телефонная линия подключена к старой АТС, что грозит вам непрекращающимся разрывом связи и бесконечными дозвонами, особенно днем. Так что вперед, на АТС, за новостями. В зависимости от того, насколько она у вас новая, вы будете выбирать себе модем. Если вам не повезло и АТС у вас древняя, то на хорошее качество связи можете не рассчитывать. В любом случаен лучше обзавестись модемом на 33600, адаптированным под российские телефонные линии. Одними из лучших модемов, пригодных для использования в нашей стране, которые держат хорошую и устойчивую связь, считают IDC и US Robotics Courier. Эти модемы достаточно дорогие, но чем-то надо жертвовать. Заметим, что IDC и Courier специально адаптируют именно под российские линии. Стоимость таких модемов 150-200 долларов. Если вам повезло, и вашу АТС построили совсем недавно, то вы можете приобрести модем и не адаптированный под наши линии, хоть это и не лучший вариант. Он обойдется вам существенно дешевле – порядка 60 долларов. Скорость модема должна быть 33600, и его вам вполне будет хватать. Модемы на 57200 сегодня не редкость, а вот соединение с такой скоростью бывает только в уникальных случаях. Как правило - все больше на 24400, 28800, 31200, 33600. Не стоит также забывать, что скорость соединения - это одно, в скорость получения информации с удаленного сервера - совсем другое. Если на нем сидит параллельно с вами толпа в пару-тройку тысяч человек, жаждущих скачать файл, на который положили глаз и вы, то... сами понимаете.

Для тех, у кого спаренный телефон и вредные соседи, постоянно стучащие в дверь, если телефон занят больше трех минут, есть очень простой выход. "Распарить" телефон в наши дни стоит не так уж много – около 700 рублей. При этом все, несомненно, будут довольны. Еще один неприятный аспект нахождения в Интернете – постоянные конфликты с домочадцами. Средства связи нужны всем, поэтому вам не дадут жить спокойно, если нужно позвонить, а вы в онлайне. Для предотвращения неприятных последствий, можем посоветовать несколько путей решения проблем такого рода. Первый – вы можете пользоваться программами, позволяющими делать телефонные звонки через Интернет. Правда, как показала практика, нормально пообщаться вам таким "макаром" не удастся.

Второй – провести к себе в квартиру вторую телефонную линию, специально под Интернет. "Очень дорого", - скажут некоторые, но для кого как. Вам на заметку - поставить второй телефон в стоит около 6000 рублей (в Москве). О других способах подключения к Интернет, не создавая проблем с телефонными линиями, мы расскажем в другой раз.

Для людей, собирающихся проводить в Паутине много времени, можем порекомендовать неограниченный доступ. В этом случае главное - правильно подобрать провайдера. Если провайдер просит "мало" за такой доступ, вас должно это насторожить, как бы не пришлось потом к нему долго и нудно дозваниваться, да и "дисконнекты" вас замучают. Это не будет зависеть от вашего модема и от АТС, это можно объяснить большой перегрузкой телефонных линий таких провайдеров. Людей, пытающихся сэкономить на провайдере, подключившись подешевле, очень много. Вот телефонные линии и перегружаются. Средняя цена за неограниченный доступ должна составлять 55-70 долларов в месяц, в этом случае вы можете рассчитывать на хорошую, устойчивую связь и быстрый дозвон. Если вы деловой человек и вам приходят по тридцать мыл в день, то неограниченный доступ с выделенной телефонной линией был бы наилучшим решением всех ваших проблем. Еще вот вам один очень важный совет – прежде чем окончательно выбрать провайдера и идти платить ему деньги, постарайтесь найти возможность зайти в Интернет. Посетите сайты провайдеров, посмотрите их рейтинги и перед подключением попросите демо доступ. Нормальный провайдер никогда в этом не откажет. Проверьте качество связи, посмотрите, сколько времени уходит на дозвон. Информацию о вашей АТС, о наилучшем модеме для вашей телефонной линии, можете попробовать узнать у системного администратора.

Существует возможность подключиться к Интернет при помощи беспроводной связи. Это очень удобно, если вы находитесь в постоянных разъездах, или у вас просто нет телефона. В этом случае вы "садитесь" на отдельный радиоканал. Качество услуги и в этом случае соответствует расходам: такой тариф весьма не дешев. Плата за установку оборудования - 300 - 400 долларов. Подключение к каналу - 2000-5000 долларов, не говоря о ежемесячной оплате 120 – 3600 долларов и выше, в зависимости от наработанного месячного трафика. За 120 - 150 долларов вы в праве рассчитывать на трафик до 1 ГБ, а выше 3600$ – трафик больше 20 ГБ в месяц. Разумеется, этот тариф не для игры "он-лайн" в Quake 3 и скачивания всяких картинок и мелких файлов. Зато представьте себе, что ваш мощный лэптоп постоянно подключен беспроводной связью к Интернет, и вы им пользуетесь с утра до вечера, находясь в машине, в офисе или в троллейбусе :) . Большинство юзеров о такой связи может только помечтать.

Еще к Интернет можно подсоединится через IP – подключение. Очень качественное подключение, с высокой скоростью обмена данными для тех, кому нужно обмениваться через Паутину огромным количеством информации, не тратя на это много времени. Скорость передачи информации доходит до 2048 Кбит/с. При этом размер ежемесячного трафика - порядка 60 Gb. Минимальная цена ежемесячной оплаты IP – подключения колеблется от 250 до 300 долларов. И это на скорости 33600 Кбит/с. Больше, пожалуй, об этом подключении говорить не будем, одни цифры говорят сами за себя.

Мы искренне надеемся, что вы выберете нужное вам подключение и никогда об этом не пожалеете. Напоследок еще один совет новичкам. После регистрации вашей почты, обязательно поменяйте пароль на вход в Сеть и никому не давайте ваш логин.

*И еще, обязательно поставьте на ваш компьютер резидентную антивирусную защиту, лучше всего - AVP Monitor. И регулярно обновляйте ее базы, что элементарно делается в онлайне.*

*Пока "Хакер" учит тому, как нагадить ближнему, всегда найдутся мерзавцы, которые попытаются воспользоваться его рекомендациями. Только в течение последней недели было две попытки вломиться через Сеть в компьютеры сотрудников редакции. Спасибо команде Касперского, опять выручили :) . Но это тема для отдельной статьи, которую мы планируем поместить в одном из ближайших номеров (прим. главред.).*

# Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.worldcharts.com), выпуск 358 от 8 ноября 1999 года

(c) 1993-1999 World Charts Foundation

| Место | Недели | Название | Разработчик/Издатель | Жанр |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 36 | Heroes of Might and Magic 3/Armageddon's Blade | New World/3DO | Strategy |
| 2 | 5 | Age Of Empires 2 (The Age Of Kings) | Ensemble/Microsoft | RTS |
| 3 | 38 | Alpha Centauri/Alien Crossfire | Firaxis/Electronic Arts | Strategy |
| 4 | 45 | Baldur's Gate | Bioware/Black Isle/Interplay | RPG |
| 5 | 23 | Jagged Alliance 2 | Sir-Tech/TalonSoft | Strategy |
| 6 | 12 | System Shock 2 | Looking Glass/Electronnic Arts | 3D Action/RPG |
| 7 | 10 | Command And Conquer (Tiberian Sun) | Westwood/Electronic Arts | RTS |
| 8 | 50 | Half-Life | Valve/Sierra | 3D Action |
| 9 | 5 | Homeworld | Relic/Sierra | RTS |
| 10 | 22 | Might and Magic 7 (For Blood and Honor) | New World/3DO | RPG |
| 11 | 83 | Starcraft/Add-on | Blizzard | RTS |
| 12 | 14 | Darkstone | Delphine/G.O.D. | RPG |
| 13 | 9 | Nexus (The Kingdom Of The Winds) | Nexon | Adventure |
| 14 | 52 | Railroad Tycoon 2/The Second Century | PopTop/G.O.D. | Strategy |
| 15 | 71 | Final Fantasy 7 | SquareSoft/Eidos | RPG |
| 16 | 80 | Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) | New World/3DO | RPG |
| 17 | 19 | Total Annihilation (Kingdoms) | Cavedog/GT | RTS |
| 18 | 57 | Caesar 3 (Build a Better Rome) | Impressions/Sierra | Strategy |
| 19 | 8 | NHL 2000 | EA Sports | Sports |
| 20 | 53 | Fallout 2 | Black Isle/Interplay | RPG |
| 21 | 12 | Star Trek (Starfleet Command) | Interplay | RTS |
| 22 | 34 | RollerCoaster Tycoon/Add-ons | Microprose | Strategy |
| 23 | 19 | Dungeon Keeper 2 | Bullfrog/Electronic Arts | Strategy |
| 24 | 13 | Civilization 2 (Test Of Time) | MicroProse | Strategy |
| 25 | 34 | BattleCruiser 3000 AD V.2.0 | Interplay | Strategy |
| 26 | 4 | Disciples (Sacred Land) | Strategy First | Strategy |
| 27 | 50 | Fifa 99 | EA Sports | Sports |
| 28 | 17 | Outcast | Appeal/Infogrames | Action/Adventure |
| 29 | 5 | Rainbox Six (Rogue Spear) | Red Storm | 3D Action/Strategy |
| 30 | 11 | Discworld Noir | Perfect/GT | Quest |
| 31 | 33 | EverQuest | Verant/989 Studios/Sony | Online RPG |
| **32** | **26** | **Rage Of Mages 2/Allods 2 (Necromancer)** | **Nival/Monolith** | **RPG** |
| 33 | 48 | Thief (The Dark Project) | Looking Glass/Eidos | 3D Action/Adventure |
| 34 | 31 | Civilization (Call to Power) | Activision | Strategy |
| 35 | 6 | Prince Of Persia 3D | Red Orb/Mindscape | Action/Adventure |
| 36 | 21 | Need for Speed (High Stakes) | Electronic Arts | Racing |
| 37 | 110 | Total Annihilation | Cavedog/GT | RTS |
| 38 | 25 | Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace) | Big Ape/LucasArts | Quest |
| 39 | 5 | Driver | Reflections/GT | Racing |
| 40 | 5 | Freespace 2 | Volition/Interplay | SpaceSim |
| 41 | 30 | X-Wing Alliance | Totally Games/LucasArts | SpaceSim |
| 42 | 22 | Aliens Vs. Predator | Rebellion/Fox | 3D Action |
| 43 | 22 | MechWarrior 3 | Zipper/MicroProse | Action |
| 44 | 23 | Midtown Madness | Angel/Microsoft | Racing |
| 45 | 23 | Star Trek (Birth of the Federation) | MicroProse/Hasbro | Strategy |
| 46 | 17 | Hidden & Dangerous | Illusion/TalonSoft/Take 2 | Action/Strategy |
| 47 | 13 | X (Beyond The Frontier) | EgoSoft/THQ | Action |
| 48 | 11 | Drakan (Order Of The Flame) | Surreal/Psygnosis | Action/Adventure |
| 49 | 76 | Unreal/Add-ons | Digital Extremes/Epic/GT | 3D Action |
| 50 | 99 | Quake 2/Add-on | Id/Activision | 3D Action |
| 51 | 32 | Imperialism 2 (Age of Exploration) | Frog City/SSI/Mindscape | Strategy |
| 52 | 31 | Championship Manager 3 | Eidos | Sports |
| 53 | 105 | Ultima Online/The Second Age | Origin/Electronic Arts | Online RPG |
| 54 | 20 | ToCA 2 Touring Cars | Codemasters | Racing |
| 55 | 10 | Expendable | Rage | 3D Action |
| 56 | 107 | Age of Empires | Ensemble/Microsoft | RTS |
| 57 | 52 | Colin McRae Rally | Codemasters | Racing |
| 58 | 51 | Carmageddon 2 (Carpocalypse Now) | Stainless/SCi/Interplay | Action |
| 59 | 86 | Battlezone | Activision | 3D Action/RTS |
| 60 | 18 | Kingpin (Life of Crime) | Xatrix/Interplay | 3D Action |
| 61 | 32 | Superbike World Championship | Milestone/Virgin/EA Sports | Racing |
| 62 | 1 | Fifa 2000 | EA Sports | Sports |
| 63 | 148 | Diablo/Hellfire | Blizzard/Sierra | RPG |
| 64 | 3 | Shadow Company (Left For Dead) | Sinister/UbiSoft | Action |
| 65 | 4 | Nascar Racing 3 | Papyrus/Sierra | Racing |
| 66 | 9 | Re-Volt | Acclaim | Racing |
| 67 | 54 | Grim Fandango | LucasArts/Activision | Quest |
| 68 | 52 | Delta Force | NovaLogic | Simulation |
| 69 | 47 | Falcon 4.0 | MicroProse | Simulation |
| 70 | 8 | Seven Kingdoms 2 (The Fryhtan Wars) | Enlight | Strategy |
| 71 | 48 | Warhammer 40,000 (Chaos Gate) | Random/SSI/Mindscape | Strategy |
| 72 | 50 | Age of Empires (The Rise of Rome) | Ensemble/Microsoft | RTS |
| 73 | 63 | Rainbow Six | Red Storm | Action/Strategy |
| 74 | 20 | Heavy Gear 2 | Activision | Action/Strategy |
| 75 | 63 | Warlords 3 (Darklords Rising) | SSG/Red Orb | Strategy |
| 76 | 1 | Revenant | Cinematix/Eidos | Action/RPG |
| 77 | 25 | Grand Prix Legends | Papyrus/Sierra Sports | Racing |
| 78 | 77 | Galactic Civilizations Gold | Stardock | Strategy |
| 79 | 5 | Legacy Of Kain (Soul Reaver) | Chrystal Dynamics/Eidos | Action/Adventure |
| 80 | 107 | Gettysburg | Firaxis/Electronic Arts | Strategy |
| 81 | 28 | Worms Armageddon | Team17/MicroProse | Logic/Arcade |
| 82 | 119 | X-Com 3 (Apocalypse) | Mythos/MicroProse | Strategy |
| 83 | 90 | Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes) | SSG/Red Orb | Strategy |
| 84 | 73 | Descent/add-on (Freespace - The Great War) | Volition/Interplay | SpaceSim |
| 85 | 6 | Shadow Man | Iguana/Acclaim | Action/Adventure |
| 86 | 154 | Master of Orion 2 (Battle at Antares) | MicroProse | Strategy |
| 87 | 40 | SimCity 3000 | Maxis/Electronic Arts | Strategy |
| 88 | 155 | Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty | New World/3DO | Strategy |
| 89 | 49 | Heretic 2 | Raven/Activision | 3D Action |
| 90 | 5 | Pizza Syndicate | Software 2000 | Strategy |
| 91 | 103 | The Curse of Monkey Island | LucasArts | Quest |
| 92 | 20 | Descent 3 | Outrage/Tantrum/Interplay | SpaceSim |
| 93 | 50 | Settlers 3 | Blue Byte | Strategy |
| 94 | 21 | WCW Nitro | THQ | Sports |
| 95 | 24 | Star Wars Episode 1 (Racer) | LucasArts | Racing |
| 96 | 1 | Grand Theft Auto 2 | DMA/Rockstar/ Take 2 | Racing |
| 97 | 13 | Cricket World Cup 99 | EA Sports | Sports |
| 98 | 41 | Close Combat 3 (The Russian Front) | Atomic/Microsoft | Wargame |
| 99 | 2 | Traitor's Gate | Daydream/Zablac | Quest |
| 100 | 108 | Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) | LucasArts | 3D Action |

*Владимир Веселов*

# Disciples: Sacred Land

Если кто-нибудь скажет вам, что Disciples - клон HoMM, не верьте, потому как сходство между этими играми чисто внешнее. Действие обеих игр протекает в мире фэнтези, и тут, и там есть города, герои, источники сырья и всякие полезные места. Вот, пожалуй, и все общее, что в них есть. Но Disciples гораздо глубже, интереснее и сложнее. И философия ее в корне отличается от философии HoMM.

Различия становятся заметны уже при выборе начальных условий игры. Я имею в виду не то, что вы можете выбирать из четырех кампаний и играть разными расами, а то, что, выбрав тот или иной бонус, вы получите совершенно другую игру. Например, выбор профиля "Боец" даст вам восстановление 15% хитпойнтов всех ваших армий каждый день. Ясное дело, при этом ваши герои обретают значительную независимость, вам нет нужды постоянно таскать их в город и восстанавливать здоровье. Кроме того, вы можете захватывать не все неприятельские и нейтральные города, а только ключевые.

Выбрав "Мага", вы получаете возможность применять каждое заклинание дважды за ход, а исследование магии вам обойдется вдвое дешевле. В некоторых миссиях будут доступны заклинания пятого уровня. Соответственно, достаточно иметь бойца, разведчика и захватчика, действующих преимущественно магией.

Наконец, профиль "Мастер Гильдии" расширяет возможности использования воров, а апгрейд городов стоит вдвое меньше. При выборе этого профиля имеет смысл действовать, в основном, ворами, поэтому игра приобретает некоторую специфичность.

Учитывая особенности выбранной расы, играть можно с любым профилем. Например, при игре за Империю вам доступен юнит, лечащий бойцов прямо на поле боя. Понятно, что при этом не так важно восстановление 15% здоровья за ход, так что лучше сменить профиль. А для гномов лучше предпочесть как раз такой вариант, поскольку передвигаются они медленно, и гонять их лечиться в города затруднительно.

### Столица и усадьба

На каждой карте имеется некоторое количество городов, кроме того, каждая участвующая в данном сценарии раса имеет столицу. Город и столица - две совершенно разные вещи, хотя бы потому, что города, в противоположность столицам, могут переходить из рук в руки. Вообще-то, теоретическая возможность захвата неприятельской столицы есть, но она слишком мала. Дело в том, что каждую из них защищает некий супер-юнит, имеющий огромное количество хитпойнтов, стреляющий всегда первым и выносящий самого накачанного героя с одного-двух ударов. По моим прикидкам, чтобы завалить такой юнит, нужно последовательно атаковать его, как минимум, тридцатью героями восьмого уровня.

В городах можно строить только укрепления, то есть поднимать уровень обороны. Каждый следующий уровень позволяет содержать в городе все большее количество бойцов и повышает их бонус в защите. В столице можно строить разные здания. Большинство из них предназначены для апгрейда юнитов, однако, построив соответствующее здание, вы не сможете сразу получать усовершенствованных бойцов. Правда, каждый юнит вашей армии, набрав необходимый опыт, сможет перейти на следующий уровень.

Поскольку каждая раса располагает своими юнитами, сильно отличающимися как друг от друга, так и от юнитов других рас, описание их заняло бы слишком много времени. Щелкнув мышкой на здании, производящем того или иного юнита, вы тут же получите исчерпывающую справку. Поэтому я приведу лишь описание строений, которые для всех рас имеют одно и то же значение.

**Храм (Temple):** позволяет оживлять и лечить юнитов. Причем, построив храм в столице, вы можете проводить эти операции в любом принадлежащем вам городе.

**Башня магии (Magic Tower):** только после ее постройки вы получаете возможность исследовать заклинания. Поскольку строится она после Храма, эти исследования начинают проводиться не раньше второго хода.

**Гильдия (Guild):** позволяет нанимать героев-воров.

Есть еще одно здание, которое позволяет просто нанимать определенный юнит, но поскольку юниты эти разные, здания у каждой расы имеют свои названия. Они описаны в разделе юнитов.

Для удобства строительство разнесено по нескольким экранам, причем на каждом из них присутствует только определенная цепочка построек. Обратите внимание, в некоторых случаях от здания ответвляются одно или два других. Это связано с тем, что для некоторых юнитов может существовать два и больше вариантов апгрейда. Впрочем, подробнее об этом я расскажу ниже.

Заканчивая разговор о столице, скажу, что только там можно проводить исследования заклинаний, а нанимать героев и юниты можно в любом городе.

### Герои

Каждая раса имеет пять типов героев, причем два из них практически одинаковы у всех, три же отличаются

очень сильно. Впрочем, все типы героев имеют одно и то же назначение. Первые три типа сразу могут водить за собой до трех юнитов, четвертый только одного, пятый всегда действует в одиночку.

**Боец:** имеет самое большое количество хитпойнтов и самое мощное оружие ближнего боя. Может иметь ограничения на атаку определенных неприятельских юнитов. Это наиболее универсальный герой, именно одного из бойцов стоит прокачивать до максимума в каждой миссии и брать с собой в следующую.

**Разведчик:** число хитпойнтов и сила атаки несколько меньше, чем у предыдущего героя, но имеет оружие дальнего действия, правда, бьющее только по одной цели. Имеет самый большой радиус действия. Не в состоянии атаковать некоторые типы неприятельских юнитов.

**Маг:** хитпойнтов еще меньше, оружие еще слабее, но зато действует на все неприятельские юниты одновременно и в любом их виде. Единственный герой, использующий магические жезлы и свитки.

**Захватчик:** предназначен исключительно для установки и снятия магических вех (такая веха позволяет получать ресурсы с небольшого куска территории). Оружия не имеет, но может использовать заклинания, действующие на своих или неприятельских юнитов (лечение своих бойцов, удаление неприятельских с поля боя и т.д.).

**Вор:** самый оригинальный герой, причем совершенно не поддающийся апгрейду. Действует всегда в одиночку, имеет совсем мало хитпойнтов и слабенькое оружие ближнего боя. Зато может травить ядом неприятельские армии, вызывать на дуэль их лидеров, убивать из-за угла, наводить панику, воровать полезные вещи у торговцев и вести разведку. Только не забывайте, полезными воры будут в том случае, если вы выберете профиль игры "Мастер Гильдии".

## Армия

На первый взгляд, юнитов в игре немного. Однако развитая система апгрейда создает такое разнообразие, что описать все разновидности и варианты бойцов довольно трудно. Например, Боец (Fighter) может апгрейдиться двумя разными путями, причем один из них позднее разветвляется еще на два. Таким образом, вы можете получить шесть юнитов, их характеристики и способ действия будут различными.

Поэтому было решено сначала описать базовых юнитов каждой расы, потом перечислить все модификации, а в конце рассказать о ничейных юнитах, с которыми придется столкнуться на протяжении игры.

### Империя

Юниты империи наиболее просты и понятны. Они используют традиционное оружие и несложную магию. Первую и самую многочисленную группу составляют мастера меча и брони.

**Боец (Fighter):** типичный воин первой линии. Имеет приличное количество хитпойнтов и наносит значительный урон неприятелю. Апгрейдится довольно трудно (75 очков), но зато следующий уровень значительно сильнее. Есть два способа апгрейда. Первый - повышать силу и умение, второй - дать кое-какие магические способности. Если вы пойдете по первому пути, вам будут доступны три апгрейда (вообще-то четыре, но два последних - взаимоисключающие), по второму — только два. С них и начнем.

**Охотник за ведьмами (Witch-Hunter):** имеет на четверть больше хитпойнтов и наносит вдвое больший ущерб. Обладает иммунитетом к некоторым заклинаниям, например, его нельзя парализовать или выгнать с поля боя.

**Инквизитор (Inquisitor):** улучшеный вариант предыдущего юнита. Обладает теми же способностями, но имеет больше здоровья и бьет сильнее.

**Рыцарь (Knight):** хитпойнтов в полтора раза больше, бьет вдвое сильнее. Никаких специальных возможностей.

**Имперский рыцарь (Imperial Knight):** на четверть больше хитпойнтов, на половину сильнее оружие. Имперских рыцарей можно апгрейдить двумя путями, в паладинов или ангелов.

**Паладин (Paladin):** 175 хитпойнтов и 100 повреждений. Хотя здоровья у него меньше, чем у предыдущего юнита, зато имеет 30 очков брони, так что, вообще-то, его показатели значительно лучше.

**Ангел (Angel):** в некоторых сагах есть возможность нанять этот юнит в специальных местах. Делать это стоит, поскольку он имеет 225 хитпойнтов и наносит 125 единиц повреждения.

Стрелков может быть всего две разновидности, зато показатели усовершенствованного юнита намного превосходят показатели обыкновенного.

**Лучник (Archer):** простолюдин с луком. Здоровье слабенькое, урон наносит небольшой. Не забывайте ставить стрелков во вторую линию.

**Снайпер (Marksman):** просто более меткий лучник. Имеет вдвое больше здоровья и наносит почти вдвое больший ущерб.

Боевых магов имеется три разновидности, но к ним примыкает еще один весьма мощный юнит.

**Подмастерье мага (Apprentice):** имеет совсем мало хитпойнтов (35) и наносит незначительный ущерб (15), но всем неприятельским юнитам одновременно. Если иметь в армии двух подмастерьев в начале миссии, когда враги еще не очень сильные, можно успешно развалить неприятельскую армию, особенно не имеющую стреляющих юнитов.

**Маг (Mage):** вдвое более сильный юнит, к тому же имеющий почти удвоенное здоровье. К нему относится все, сказанное в предыдущем пункте. Интересно, что по своим показателям маг-юнит равен магу-герою первого уровня.

**Колдун (Wizard):** очень мощный юнит, за один-два хода уничтожает почти все неприятельские стреляющие юниты. Три колдуна могут с успехом противостоять армии, естественно, если ее прикрывает сильный юнит в первой линии.

**Титан (Titan):** для его производства надо построить статую титана на

том же экране, где строятся здания для апгрейда боевых магов. Имеет огромное количество хитпойнтов (250), но занимает целых две клетки. Наносит повреждения в 60 единиц, не апгрейдится.

Система небоевых магов, то есть священников - более сложная. Их может быть шесть видов, правда, с самого начала миссии нужно решить, по какому пути их апгрейдить.

**Псаломщик (Acolyte):** умеет лечить других юнитов, восстанавливает им до 20 хитпойнтов, но только поодиночке.

**Священник (Priest):** восстанавливает до 40 хитпойнтов. Имеет в полтора раза больше здоровья.

**Имперский священник (Imperial Priest):** восстанавливает до 80 хитпойнтов, но опять-таки индивидуально, в отличие от следующих двух типов.

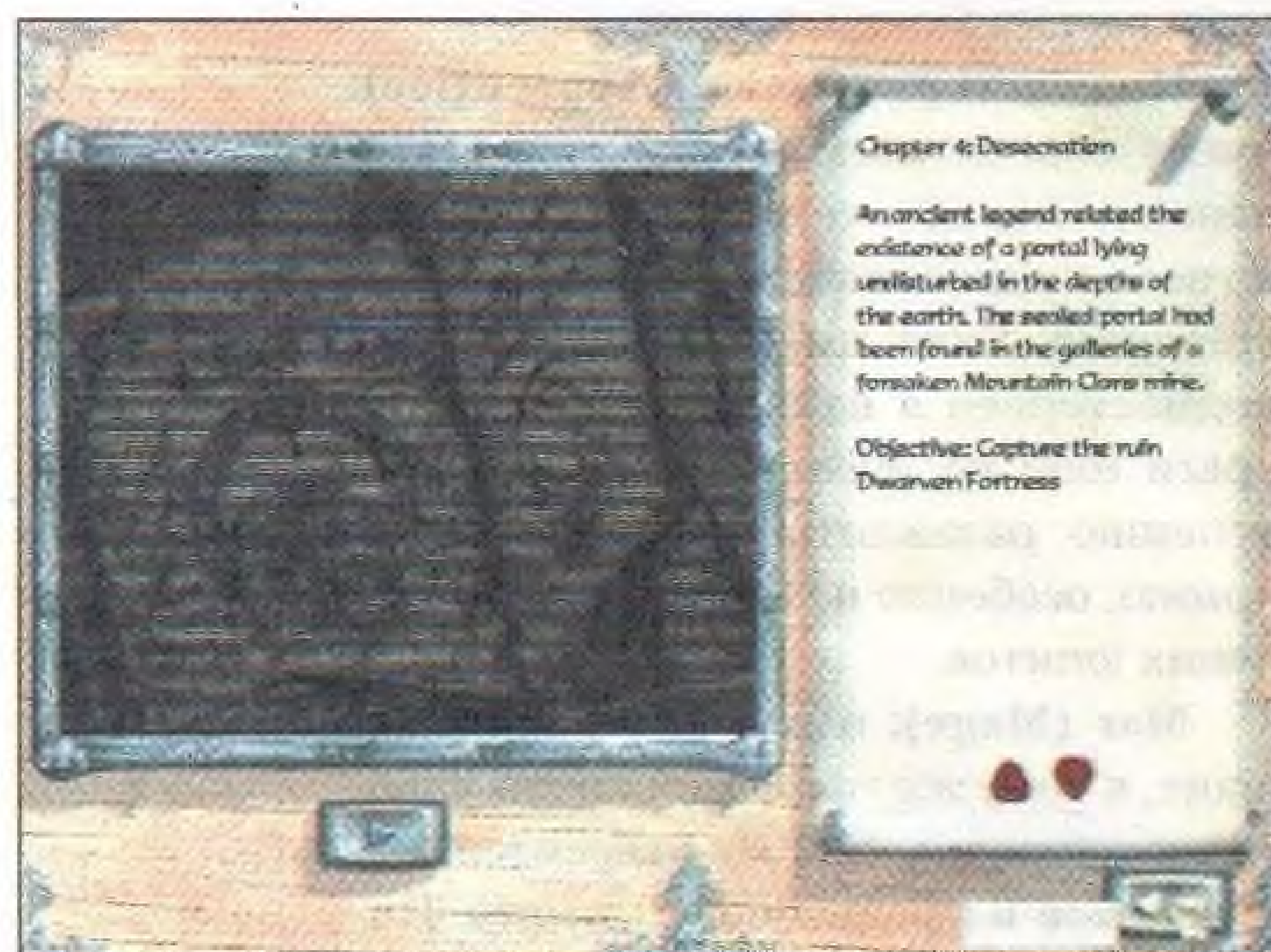
**Клирик (Cleric):** восстанавливает только 20 хитпойнтов, но зато всем раненным юнитам армии.

**Патриарх (Patriarch):** восстанавливает до 40 хитпойнтов всей вашей армии.

Есть еще два типа разовых юнитов, вызываемых заклинаниями в любой разведанной точке карты. Учтите, использовать их можно только в тот день, когда они созданы.

**Живые доспехи (Living Armor):** не очень сильный юнит, 175 хитпойнтов и 65 повреждений. Хорошо использовать против малочисленных армий, воров и захватчиков.

**Голем (Golem):** тоже не самый сильный боец, 150 хитпойнтов и 70 повреждений. Но, поскольку бьет по всем врагам сразу, имеет смысл отправлять его против многочисленных армий.




## Undead Hordes

Все юниты этой расы отличаются хитростью.

**Воин (Warrior):** имеет немногим больше здоровья, чем рыцарь (120), но наносит меньшие повреждения (25).

**Зомби (Zombie):** здоровья на 20 хитпойнтов больше, хотя дерется руками, наносит вдвое больше повреждений. Имеет иммунитет к смертельной магии.

**Скелет воин (Skeleton Warrior):** еще более сильный юнит, 220 хитпойнтов и 75 повреждений.

**Скелет чемпион (Skeleton Champion):** более сильный, чем предыдущий юнит, орудует мечом.

**Тамплиер (Templar):** по силе и здоровью практически равен зомби. Иммунитета не имеет, но может отражать заклинания воды, огня, земли и воздуха.

**Черный лорд (Dark Lord):** сильнее предыдущего по всем показателям. Способности те же.

Стреляющие юниты у этой расы заменены парализующими. Их всего два.

**Призрак (Ghost):** может парализовать неприятельский юнит, но только один. Хитпойнтов всего 45, иммунитет к магии смерти.

**Спектр (Specter):** вдвое больше хитпойнтов, в остальном - аналогичен предыдущему.

Боевые маги сильнее, чем у империи, и обладают более сложной системой апгрейда.

**Посвященный (Initiate):** наносит небольшие повреждения всем врагам. Имеет 45 хитпойнтов.

**Колдун (Warlock):** наносит вдвое больше повреждений, чем предыдущий юнит, здоровья на 30 хитпойнтов больше. Дальнейший апгрейд может идти двумя путями.

**Дух (Wraith):** здоровья ровно столько же, повреждений чуть больше. Зато имеет иммунитет к холодному и огнестрельному оружию. Поставив в первую линию только духов, вы можете громить армии, не имеющие в своем составе магов, практически без потерь. Дальше не апгрейдится, в отличие от следующего юнита.

**Некромант (Necromancer):** 105 хитпойнтов и 45 повреждений, иммунитет к заклинаниям смерти. Из некроманта можно получить следующие два юнита по выбору.

**Вампир (Vampire):** высасывает жизненные силы, но только из живых юнитов. Действует на всю армию сразу, кроме того, имеет массу хитпойнтов (185).

**Лич (Lich):** здоровья меньше (160), но бьет сильнее (70). В остальном - равен предыдущему.

Лечащих магов у этой расы нет, зато есть драконы. Каждый тип занимает две клетки, но так как они обладают заметной силой, уменьшение количества юнитов в армии вполне оправдано.

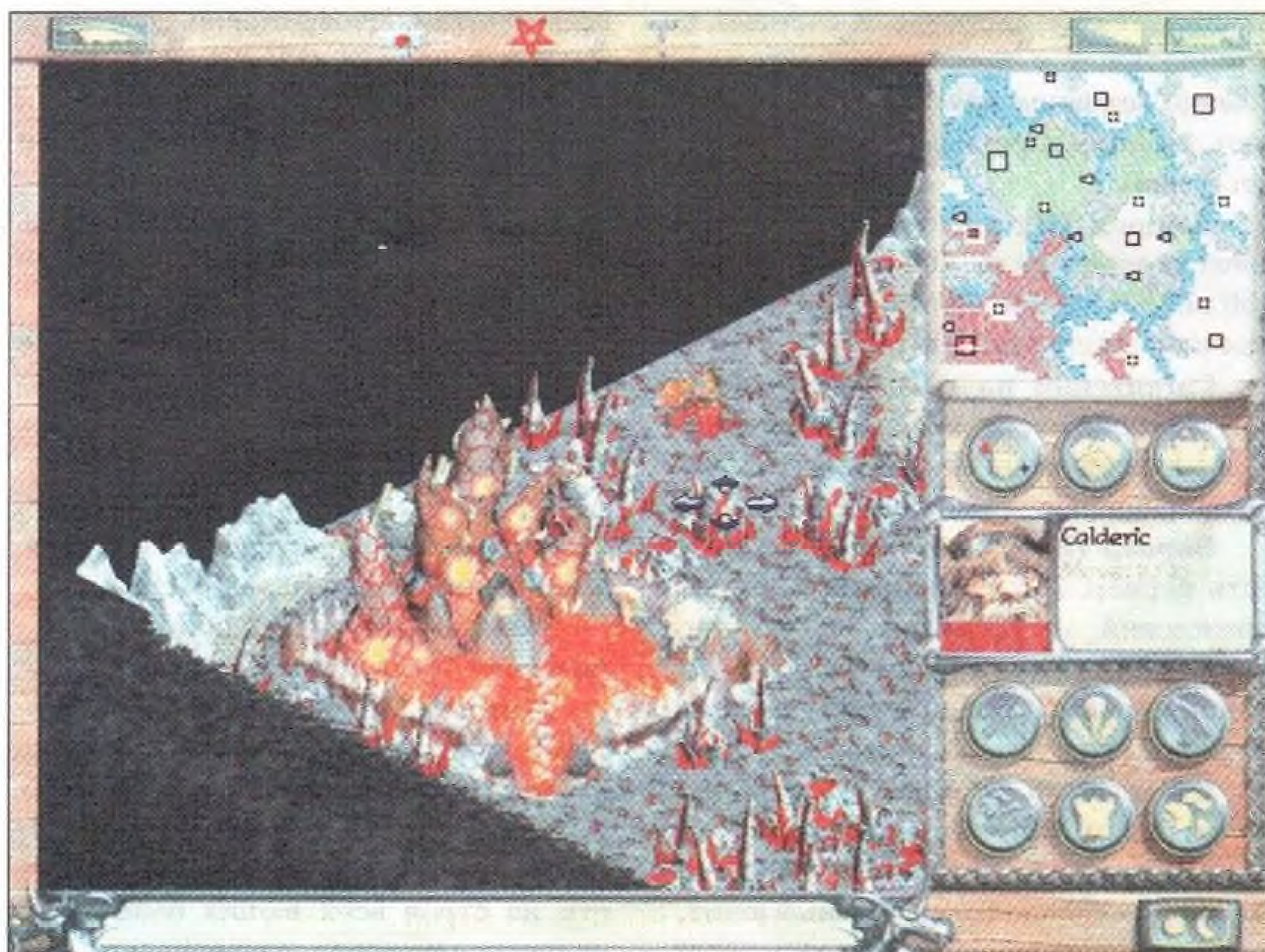
**Виверн (Wivern):** 225 хитпойнтов и 20 повреждений. Бьет сразу по всем неприятельским юнитам.

**Адский дракон (Doomdrake):** 300 хитпойнтов, 35 повреждений. Весьма сильный юнит.

**Смертельный дракон (Deathdrake):** 375 хитпойнтов, 40 повреждений. Ужасно сильный юнит.

К драконам пристегнут и следующий юнит, для найма которого надо построить сооружение на том же экране, что и драконьи.

**Оборотень (Werewolf):** очень опасный юнит, поскольку его нельзя убить мечами, стрелами, копьями и т.д. На него действуют только заклинания. Хотя сам по себе слабоват, 100 хитпойнтов и 40 повреждений.




Как всегда, есть и юниты, вызываемые заклинаниями.

**Скелет (Skeleton):** 140 хитпойнтов и 40 повреждений, оружие ближнего боя. Можно использовать для разведки, поскольку существует он пять суток.

**Мелкий дьявол (Evil Ent):** 175 хитпойнтов и 85 повреждений, ничего примечательного.

## Горный народ

Все юниты этой расы более крепкие, чем аналогичные бойцы остальных рас. Недостаток - медлительность. Кое-какая магия у них есть, но основу составляет обычное оружие.

**Гном (Dwarf):** традиционный для всех игр мужик с топором. 150 хитпойнтов и 30 повреждений.

**Воин (Warrior):** более сильный мужик с топором (вернее с молотом). 200 хитпойнтов и 50 повреждений. Дальше апгрейд идет двумя путями.

**Горец (Mountaineer):** этот юнит бьет сразу по все врагам, но апгрейдить его дальше нельзя. 250 хитпойнтов и 30 повреждений.

**Ветеран (Veteran):** бьет только по одному врагу, можно апгрейдить дальше двумя путями. 250 хитпойнтов и 80 повреждений.

**Король гномов (Dwarf King):** 200 хитпойнтов и 90 повреждений. Хотя этот юнит несколько слабее предыдущего и значительно слабее следующего, он имеет 40% брони.

**Старый воин (Venerable Warrior):** 275 хитпойнтов и 115 повреждений. Очень сильный воин и безо всяких выкрутасов.

Стреляющих юнитов на этот раз три, причем разница между первым и вторым весьма существенная.

**Метатель топоров (Axe Thrower):** 65 хитпойнтов и 25 повреждений.

**Арбалетчик (Crossbowman):** 110 хитпойнтов и 35 повреждений.

**Огнеметчик (Flame Caster):** бьет одновременно по всем юнитам, имеет иммунитет к заклинаниям огня. 130 хитпойнтов и 35 повреждений.

Вместо боевых магов у этой расы - алхимики. Действуют они довольно любопытным способом.

**Салага (Tenderfoot):** накладывает заклинания на своих, после чего они наносят на 25% больше повреждений.

**Новичок (Novice):** действует точно так же, но эффект его заклинаний вдвое больше.

**Алхимик (Alchemist):** действует вдвое эффективнее (удваивает силу удара выбранным юнитам).

К алхимикам присоединены еще два сильных юнита.

**Медведь (Bear):** 230 хитпойнтов и 45 повреждений. Занимает две клетки, как и следующий юнит.

**Снежный человек (Yeti):** получается из медведя. 330 хитпойнтов и 75 повреждений.

Последнюю группу составляют гиганты. Все они занимают две клетки (очень сильны).

**Гигант с холмов (Hill Giant):** 210 хитпойнтов и 60 повреждений. Этим все сказано.

**Скальный гигант (Rock Giant):** 310 и 90. Как говорится, без комментариев. Дальнейший апгрейд идет двумя путями.

**Бурный гигант (Tempest Giant):** 350 хитпойнтов и 50 повреждений. Действует на все юниты одновременно.

**Ледяной гигант (Ice Giant):** 400 хитпойнтов и 120 повреждений, но нападает только на одного врага.

Юниты, вызываемые заклинаниями, у этой расы таковы:

**Птица Рок (Roc):** весьма средненькая птичка. 125 хитпойнтов и 40 повреждений. Действует на всех сразу.

**Валькирия (Valkyrie):** вот это страшная женщина. 250 хитпойнтов и 120 повреждений.

## Проклятые легионы

Хотя по легенде многие юниты этой расы получились из имперских, тем не менее, отличаются они значительно.

**Одержимый (Possessed):** грубо говоря, чокнутый крестьянин, больно дерущийся кулаками. Однако имеет 120 хитпойнтов.

**Берсеркер (Berserk):** одержимый с топором. 170 хитпойнтов и 50 повреждений.

**Анти-паладин (Anti-Paladin):** очень приличный юнит ближнего боя. 220 хитпойнтов и 75 повреждений.

Сюда же пристегнут еще один мощный боец.

**Дьявол (Fiend):** я думал, дьявол должен быть страшнее. 250 хитпойнтов и 60 повреждений.

Особенность стреляющих юнитов этой расы в том, что они занимают две клетки. Таким образом, боец второй линии оказывается в первой. Впрочем, поскольку они довольно выносливые, пренебрегать ими не стоит.

**Горгулья (Gargoyle):** 90 хитпойнтов и 30 повреждений. Как видите, вполне приличный боец.

**Мраморная горгулья (Marble Gargoyle):** 150 хитпойнтов и 50 повреждений. Может бить по юнитам с обеих линий.

Система боевых магов необычайно развита, правда, выбирать путь развития нужно с самого начала. Либо вы получите вместо боевых юнитов вспомогательные, либо будете совершенствовать силу удара.

**Еретик (Heretic):** типичный боец второй линии. 45 хитпойнтов и 15 повреждений всем неприятельским юнитам, довольно быстро апгрейдится.

**Ведьма (Witch):** получена из еретика путем операции по смене пола. В результате утратила боевые свойства и теперь может только удалять вражеские юниты с поля боя, причем индивидуально.

**Суккуб (Succubus):** улучшенная ведьма. 115 хитпойнтов.

**Колдун (Sorcerer):** улучшеный еретик. 75 хитпойнтов и 30 повреждений.

**Заклинатель демонов (Demonologist):** улучшеный колдун. 105 хитпойнтов и 45 повреждений. Дальше апгрейд идет двумя путями.

**Инкуб (Incubus):** не боевой юнит, но может парализовать одновременно все неприятельские юниты. 135 хитпойнтов.

**Универсальный демон (Pandemoneus):** улучшеный заклинатель демонов. 135 хитпойнтов и 60 повреждений.

Юниты последней группы тоже занимают две клетки.

**Дьявол (Devil):** 170 хитпойнтов и 50 повреждений, вот уж действительно дьявол.

**Демон (Demon):** никогда не думал, что демон сильнее дьявола. Тем не менее, это так, 270 хитпойнтов и 80 повреждений.

**Молох (Moloch):** жуткая зверюга. 370 хитпойнтов и 110 повреждений. Из нее можно получить два разных юнита.

**Бестия (Beast):** 420 хитпойнтов, но всего 70 повреждений, зато бьет сразу по всем юнитам.

**Демон лорд (Demon Lord):** 470 хитпойнтов и 140 повреждений, атакует только одного.

У этой расы есть четыре вызываемых магией юнита, два из них - иллюзии (сражаться не могут, если их атакуют, тут же развеиваются как дым). Использовать такие юниты можно для разведки (существуют пять дней) и для отвлечения врагов. Описывать эти иллюзорные юниты не имеет смысла, поскольку внешне они полностью соответствуют боевым.

**Адская собака (Hellhound):** не очень сильный юнит, 125 хитпойнтов и 25 повреждений. Бьет сразу по всем юнитам неприятеля, поэтому хорошо используется против многочисленных армий.

**Рогатый дьявол (Beliarh):** больше подходит для малых армий, поскольку бьет индивидуально. 200 хитпойнтов и 65 повреждений.

## Ничейные юниты

**Гоблин (Goblin):** слабенький юнит, имеет всего 50 хитпойнтов и наносит 15 повреждений.

**Имп (Imp):** немного сильнее предыдущего, 50 хитпойнтов и 25 повреждений.

**Орк (Orc):** сильный юнит ближнего боя. Имеет 200 хитпойнтов и наносит 55 повреждений.

**Орк чемпион (Orc Champion):** несколько улучшеный вариант предыдущего юнита.

**Человек-ящерица (Lizard Man):** тоже не слабый юнит ближнего боя, 200 хитпойнтов и 75 повреждений.

**Тролль (Troll):** просто жуткий юнит (350 хитпойнтов и 105 повреждений). Каждый день полностью восстанавливает свое здоровье. К счастью, с инициативой у него плохо, поэтому обычно вся ваша армия успевает врезать по нему, прежде чем он поймет, что к чему.

**Людоед (Ogre):** самый сильный юнит данного ряда. 300 хитпойнтов и 150 повреждений. Но такой же тупой, как и предыдущий юнит.

**Гигантский паук (Giant Spider):** 350 хитпойнтов и 120 повреждений. Если действует не в одиночку, справиться почти невозможно.

**Варвар (Barbarian):** варвар, он и есть варвар. 250 хитпойнтов и 80 повреждений.

**Убийца (Thug):** 65 хитпойнтов, 25 повреждений. Обычно присутствует не менее трех убийц в армии.

**Крестьянин (Peasant):** такой же юнит, как гоблин, но чуть слабее.

**"Человек с ружьем" (Man at Arms):** несколько более сильный юнит, чем предыдущий.

**Копейщик (Spearman):** сильный юнит ближнего боя. Примерно такой же, как кентавр.

**Сэр Кальвус (Sir Calvus):** тоже очень приличный юнит, 140 хитпойнтов, 50 повреждений.

**Кентавр (Centaur):** сильный стреляющий юнит. Имеет 140 хитпойнтов и наносит 40 повреждений.

**Кентавр-копейщик (Centaur Lancer):** 175 хитпойнтов, 65 повреждений.

**Эльф-разведчик (Elf Ranger):** по своим показателям почти равен лучнику. Действует обычно совместно с кентаврами.

**Лесной эльф (Forest Elf):** юнит ближнего боя. 100 хитпойнтов и 40 повреждений.

**Принцесса эльфов (Elf Princess):** 140 хитпойнтов и 40 повреждений. Бьет по всем юнитам сразу.

**Эльф-лорд (Elf Lord):** 175 хитпойнтов, 50 повреждений. Бьет по всем юнитам одновременно.

**Эльф-оракул (Elf Oracle):** лечащий юнит. Имеет 175 хитпойнтов и вылечивает до 55 повреждений всем бойцам своей армии.

**Небесный лорд (Skylord):** очень кусачая птица, 400 хитпойнтов и 140 повреждений.

**Каменный предок (Stone Ancestor):** не знаю, чей это предок, но воюет он обычно на стороне эльфов. 350 хитпойнтов и 150 повреждений.

**Дракон (Dragon):** самый сильный юнит эльфов. 800 хитпойнтов и 150 повреждений. Воюет со всеми сразу.

**Водяной (Merman):** обитает только в воде. По силе равен кентавру.

**Русалка (Mermaid):** еще одно водяное создание. Оружия не имеет, но может парализовать ваши юниты. Действует на всю армию одновременно, так что может одним ударом вывести из строя всех ваших бойцов. По счастью, случается это редко.

**Медуза (Medusa):** как и положено, превращает противников в камень, но ненадолго. Хитпойнтов 105.

**Гигантский кальмар (Kraken):** действует обычно вместе с водяными и русалками. 350 хитпойнтов, 120 повреждений.

**Скелет (Skeleton):** стреляющий юнит средней силы.

**Грифон (Griffin):** очень сильный юнит, 200 хитпойнтов и 95 повреждений. Действует почти всегда индивидуально.

**Морской змей (Sea Serpent):** жуткая зверюга, 400 хитпойнтов и 125 повреждений, да еще и хорошая инициатива, так что ходит обычно первым. К счастью, действует чаще всего индивидуально.

**Зеленый дракон (Green Dragon):** еще более страшный зверь. 500 хитпойнтов и 50 повреждений, бьет сразу по всем юнитам. С инициативой, правда, не все в порядке.

**Синий дракон (Blue Dragon):** совсем страшный зверь. 700 хитпойнтов и 80 повреждений.

**Белый дракон (Wait Dragon):** точно такой же, как и предыдущий.

**Красный дракон (Red Dragon):** как с ним совладать, я даже и не знаю (800 хитпойнтов и 95 повреждений). А ведь в некоторых миссиях это приходится делать в обязательном порядке.

**Черный дракон (Black Dragon):** здоровье и сила точно такие же, как и у предыдущего. Правда, инициативы больше, да и кое-какие другие показатели лучше.

**Элементал огня (Fire Elemental):** 450 хитпойнтов и 70 повреждений, действует на все ваши юниты одновременно.

### Магия

Магии в игре развита необычайно, а общее количество заклинаний очень велико. У каждой расы заклинания свои, так что я ограничусь самым общим описанием этого вопроса.

Все заклинания разбиты на пять уровней, причем заклинания последнего доступны, только если вы выбрали в начальных настройках бонус "Маг". Но и в этом случае заклинания пятого уровня вы сможете использовать не во всех миссиях. Чем выше уровень заклинания, тем больше маны требуется, причем заклинания первого и второго уровня требуют какого-то одного типа маны (основного для данной расы), а для более высоких могут потребоваться два и более.

Прежде чем использовать заклинания, необходимо их исследовать, а для этого нужно построить магическую башню. Исследование заклинания требует двойного количества той же маны, которая используется для его произнесения. В некоторых миссиях заклинания можно покупать в специальных местах, но стоит это не дешево. Кроме того, можно продавать и покупать заклинания у союзников, если они есть, конечно.

Условно заклинания можно разделить на следующие типы:

**Боевые:** наносят армиям и созданиям, на которых направлены, определенное количество повреждений (от 15 до 100). Различаются по магии, которую используют. Как вы понимаете, бесполезно использовать, скажем, магию огня против созданий, у которых к ней иммунитет. К этой же категории можно отнести и парализующие заклинания, применив которые, вы можете лишить неприятельскую армию возможности передвигаться на следующем ходу.

**Укрепляющие:** дают вашей армии определенные бонусы, увеличивают защиту, силу атаки или делают нечувствительными к какой-то магии. Сюда же можно отнести заклинания, восстанавливающие здоровье вашим армиям.

**Вспомогательные:** добавляют количество ходов герою, устраняют отрицательные бонусы, открывают часть карты и т.д.

**Дополнительные:** вызывают создания, которые вы можете использовать по своему усмотрению, но ограниченное время (от одного до пяти дней). Описание этих созданий смотрите в разделе юнитов.

Каждое заклинание можно использовать только один раз за ход (магам два раза), но общее число произнесенных заклинаний ограничивается только наличием у вас соответствующей маны. Так что всегда нужно иметь в запасе максимальное количество заклинаний и использовать их комбинированно.

К разделу магии можно отнести и использование магических свитков и жезлов. Как вы помните, использовать их может только один тип героев – маги. Правда, нет никаких ограничений на количество используемых за ход магических предметов, и действуют они аналогично заклинаниям.

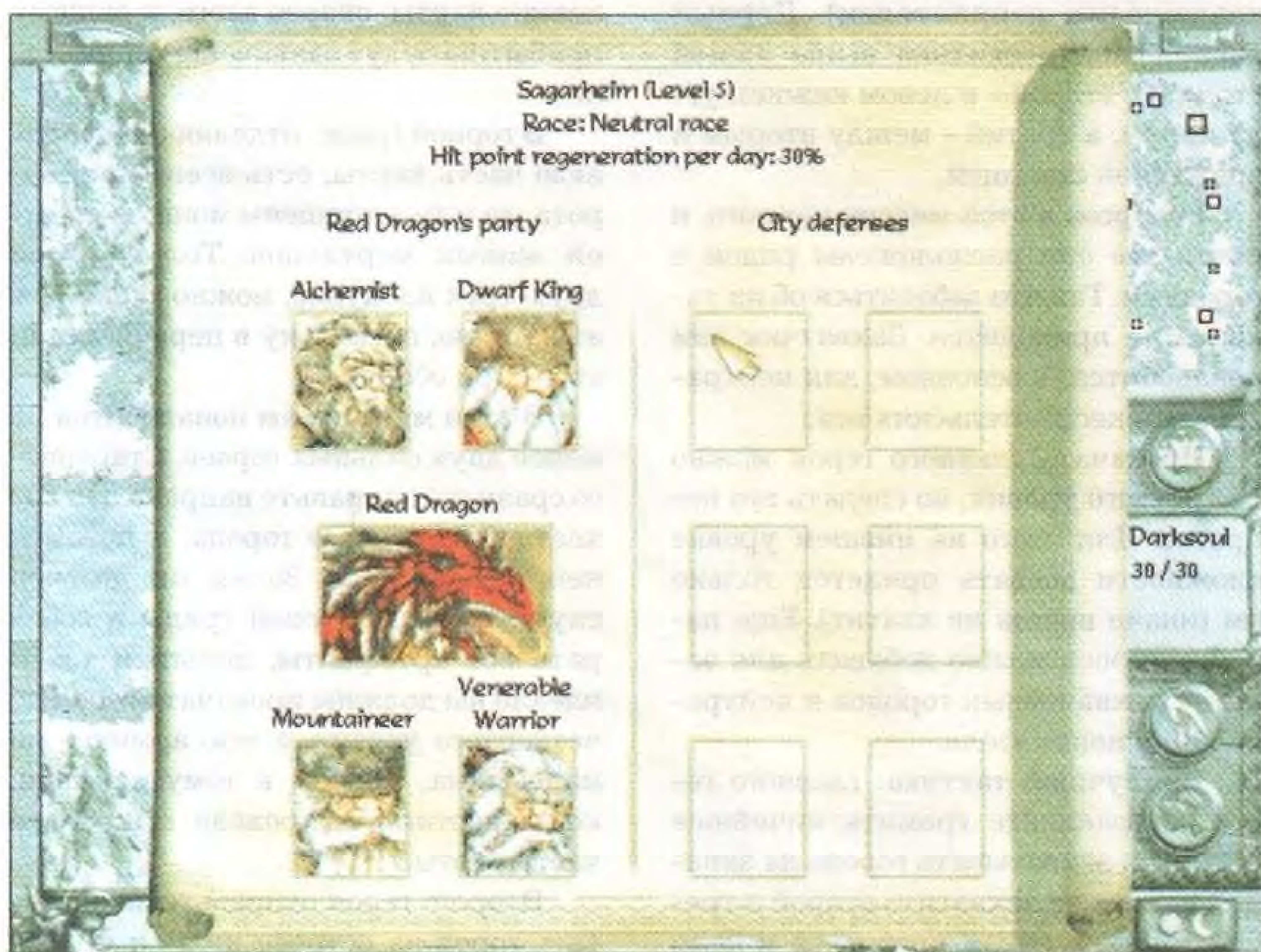
### Тактика

Несмотря на то, что юниты на поле боя занимают строго фиксированные места и не могут передвигаться, вариантов тактики имеется много. Начнем с построения. То, что стреляющие и кастующие юниты должны стоять во втором ряду (левом), ясно и так, но и в первом ряду бойцов нужно ставить не абы как. Дело в том, что юниты ближнего боя могут нападать только на ближайших соседей, а вот на них иногда могут напасть и дальние. Например, у вас в первом ряду стоит один юнит в крайней клетке, а у противника – целых три. Значит, вы можете нападать только на двух неприятельских юнитов, а на вас могут наскочить все три. Как вы понимаете, это здорово снижает свободу маневра.

Итак, единственный юнит ближнего боя всегда должен стоять в центре, а если у вас два таких юнита, ставьте их по краям. Более того, если у вас есть очень живучий юнит (200-300 хитпойнтов), лучше его всегда ставить в центре. Тогда он сможет действовать по всем трем неприятельским клеткам. Если у врага два юнита, расставленных классическим способом, вы можете объединенными усилиями уничтожить того, который примыкает к более слабому юниту, не дав его в обиду.

Соответственно, имея трех юнитов ближнего боя, нужно ставить в центре самого сильного. В начале миссии чаще всего там находится герой, и если какой-то из юнитов станет сильнее, не забудьте устроить перестановку. Иногда бывает полезно как-то переставить своих юнитов перед боем, но для этого нужно знать, какими силами располагает неприятель, и как они стоят. С нейтральными армиями это выясняется легко, достаточно нажать правую кнопку мыши на неприятеле. С армиями неприятельских рас так не получится, так что придется использовать воров. Впрочем, есть и другой способ, – атаковать такую армию или город вызываемым заклинанием монстром, заодно он хоть немного пощиплет врага.

Вообще, для атаки разных неприятельских армий нужен определенный тип своей армии. Скажем, если у врага в первом ряду стоят юниты, имеющие иммунитет к холодному оружию, то вам желательно иметь трех кастующих юнитов и одного очень живучего в первой линии. При наличии у неприятеля юнитов, способных парализовать ваших, надо бы заполучить бойцов, обладающих защитой от этой магии. К сожалению, менять состав армии перед каждым



сражением трудно, не всегда рядом есть город. Даже если он и есть, глупо нанимать новых и неопытных юнитов для замены ветеранов. Можно посоветовать завести специального героя, а то и двух, для доставки пополнения к полю боя.

Кстати, насчет прокачки героев и юнитов. Заработанные вами в бою очки делятся поровну между всеми оставшимися в живых юнитами, причем независимо от того, кто и какой ущерб причинил неприятелю. Правда, при достижении вашим юнитом "потолка" (максимального уровня в данной миссии) очки ему больше не присваиваются. Не присваиваются они и тем юнитам, которые набрали нужное для апгрейда число очков, но не могут перейти на следующий уровень, потому что вы не построили нужное здание. Зная все эти тонкости, можно регулировать прокачку юнитов.

Напоследок необходимо сказать о передвижении ваших героев. Количество ходов у разных типов героев не совпадает, кроме того, у одних рас есть летающие герои, у других их нет. Летающие герои двигаются с одинаковой скоростью по любой местности. Кроме того, герои Горного Народа имеют большой отрицательный бонус при движении по воде, впрочем, у них есть специальное заклинание, устраняющее эту несправедливость. С ростом мастерства героев количество ходов у них растет, к тому же, при апгрейде можно выбрать соответствующий бонус. Если ваш герой вступает в битву, то после ее окончания у него остается всего половина очков.

### Кампании

В игре представлены четыре кампании, в каждой из которых по четыре миссии. Вроде бы немного, но миссии настолько сложны и разнообразны, что даже на низшем уровне сложности на их прохождение тратится уйма времени. Задания миссий делятся на два типа: что-то захватить и подчинить какой-то процент территории. Что характерно, ни в одной миссии нет задания захватить неприятельскую столицу, впрочем, я уже говорил, что это невозможно. Однако если вы каким-то хитрым путем умудритесь это сделать, миссия закончится.

Вашу столицу тоже никто захватить не сможет, поэтому воспользуйтесь уникальной возможностью пройти большинство миссий в режиме "Странствующего рыцаря". То есть двигаться потихоньку к цели, не заботясь о том, что ваши города перешли в другие руки, не считая, сколько и каких источников ресурсов у вас есть. Вы можете захватывать только те города, которые нужны вам в данный момент, и отдавать их неприятелю без боя, как только надобность в них отпадет.

Можно пройти миссии и классическим образом, постепенно наращивая свою мощь и раздвигая границы державы. В описании каждой миссии приведен примерный план действий для обоих вариантов, и указано расположение городов и столиц.

### Первая сага. Империя

### Глава первая. Cahuzak's Betrayal

Задача: захватить город Andras.

Ваша столица находится в правом нижнем углу карты, а цель миссии - в левом верхнем. Неприятельская столица расположена примерно на середине верхней кромки карты. Кроме того, у неприятеля есть несколько героев, один из которых изначально находится в правом верхнем углу.

Отмечены три нейтральных города (к тому времени, когда вы до них доберетесь, наверняка окажутся захваченными неприятелем). Первый расположен несколько выше вашей столицы, второй - в левом нижнем углу карты, а третий - между вторым и вражеской столицей.

Ресурсов в этой миссии немного, и почти все они расположены рядом с городами. Так что заботиться об их захвате не приходится. Захватчик вам понадобится, в основном, для нейтрализации неприятельских вех.

Прокачать главного героя можно до третьего уровня, но сделать это непросто. Для этого на низшем уровне сложности воевать придется только им (иначе врагов не хватит). Еще парочку героев можно добавить для защиты захваченных городов и нейтрализации неприятеля.

Наилучшая тактика: главного героя направляете громить ничейные отряды и захватывать города на западе. Он должен захватить второй и третий город, а потом пробиться к цели миссии и захватить ее. Можно повоевать и возле неприятельской столицы, только позднее подгоните туда захватчика и лишите врага источников ресурсов.

Вспомогательный герой должен захватить первый город (ближайший к вашей столице), а потом заняться уничтожением ничейных юнитов в окрестностях.

### Глава вторая. An Ancient Menace

Задача: захватить заброшенный город.

Вы стартуете у середины верхней кромки карты, а цель миссии находится в левом нижнем углу. Недалеко от правого нижнего угла торчит столица неприятеля, еще один вражеский город расположен немного ниже правого верхнего угла. Вообще-то, в этой миссии довольно много нейтральных городов, но те, что оказались в нижней половине карты, скорее всего, к вашему прибытию будут захвачены неприятелем.

В горной гряде, отделяющей верхнюю часть карты, есть всего одни ворота, да и те защищены мощной армией живых мертвецов. Только имея двух-трех колдунов, можно атаковать эту армию, поскольку в первой линии стоят три оборотня.

В этой миссии вам понадобится не менее двух сильных героев. Стартового сразу же направьте направо для захвата ближайшего города, а потом и неприятельского. Затем он должен спуститься до горной гряды и собирать все артефакты, деньги и т.д. В идеале вы должны прокачать героя до четвертого уровня, а всю армию - до максимума, причем к тому времени, когда достигнете прохода в нижнюю часть карты.

Второго героя отправьте захватывать город на острове ниже и правее

столицы. Потом он должен оставаться там и отбивать атаки неприятеля. Желательно и этого героя прокачать хотя бы до третьего уровня.

Пробившись через ворота в стене, отправляйтесь в левый нижний угол к цели миссии. Направо можно не ходить, конечно, в том случае, если вы сможете прокачать своего героя до максимума, не вступая в бой с главными силами врага. Герой в этой миссии может достигнуть пятого уровня.

На данной карте вам придется воевать и в одной из следующих кампаний, так что изучите ее получше.

**Глава третья. The Abduction**

Задача: захватить город Vaasa.

Ваша столица находится ниже середины левой кромки карты. Город Vaasa, который вам нужно захватить, лежит возле правого нижнего угла, и путь к нему весьма извилист. Неприятельские земли расположены в верхней правой части карты и отделены от вас горным хребтом. В нем есть всего один узкий, хорошо защищенный проход, при желании можно через него пробиться и повоевать с неприятелем, но особой нужды в этом нет. Поводов подраться у вас и так будет предостаточно, так что вы непременно прокачаете своего героя до максимального в этой миссии седьмого уровня.

Дорога к цели такая: поднимаетесь от столицы до горной гряды, потом начинаете двигаться направо. Примерно в середине карты начинаете спускаться. Немного выше лавки алхимика, почти в центре карты будет проход вправо, но вам туда не нужно, - это дорога в неприятельские земли. Продолжайте спускаться дальше и захватите город, расположенный слева. От него отправляйтесь направо, победите красного дракона, потом мужика с дубиной, ну а там уже рукой подать и до цели миссии.

Враги вам встретятся все больше сильные, а городов по пути можно будет захватить только два, так что поправить здоровье трудно. Действуйте больше магией, а перед решающим штурмом наймите ангелов (они продаются чуть выше последнего города).

Город Vaasa охраняется двумя мощными армиями, так что подготовьтесь к штурму. Пригоните сюда всех героев, поднакопите маны всех типов для вызова монстров и защиты армии. Вашего главного героя хорошо бы защитить против заклинания Fear, поскольку в городе его постоянно будут пытаться выгнать с поля боя.

**Глава четвертая. Beyond Redemption**

Задача: захватить 60% территории.

В этой миссии вам не обойтись без захватчиков, поскольку придется частенько втыкать свои вехи и вытаскивать вражеские. В начале миссии вам дадут двух, но расположены они так, что придется заботиться об их безопасности. На первом или втором ходу к вам обратится Горный Народ с предложением союза. Соглашайтесь, хотя вы и не сможете захватывать ближайшие к вам территории, зато врагов будет меньше. Кроме того, никто не мешает вам отказаться от этого союза, когда вы накопите сил.

В начале миссии один из ваших захватчиков находится в середине карты возле нейтрального города, а вокруг него - несколько вражеских героев. Не пытайтесь воевать с ними, сразу же отправляйте своего захватчика налево вверх. Можно даже спрятать его на первое время на союзной территории.

Левее вашей столицы находится еще один неприятельский герой, с ним нужно разделаться в первую очередь, а то он успеет понаделать дел. Потом отправляйте главного героя вниз и налево по реке. Его задача перехватить и уничтожить еще несколько неприятельских героев (не менее трех). После этого можно немножко расслабиться.

На пути между вашими землями и вражескими лежит страна Горного Народа, и если вы заключили с ним союз, можно не опасаться внезапного нападения. Спокойно обживайте свою территорию вниз и вправо от столицы, захватывайте города и прокачивайте армию.

Тут есть одна трудность, - герой у вас седьмого уровня, а юниты даются первого. Неприятель предпочитает бить по слабым юнитам первой линии, так что чаще всего их выбивают, и опыта они не приобретают. Поможет нехитрый прием. Наймите двух бойцов и поставьте их во ВТОРУЮ линию вместе с подмастерьем мага или священником. После этого начинайте громить ничейные армии вокруг столицы. Хотя бойцы и не смогут участвовать в битве, но довольно быстро прокачаются до второго уровня. Дальше все пойдет легче.

Рано или поздно вы очистите всю правую верхнюю часть карты и захватите все три имеющихся там города (только не забывайте расставлять вешки возле источников ресурсов). Это даст вам примерно 25-30% территории. Дальше придется идти на территорию противника.

Как будет проходить война между гномами и нечистью, предсказать сложно, поэтому неизвестно, насколько далеко вам придется углубиться, прежде чем появится первый город, который можно захватить. Впрочем, это и не важно, продвигайтесь вперед, захватывайте все, что можно, только не забывайте защищать свои города. Лучше всего для этих целей подходят титаны, так что постройте соответствующее здание.

**Вторая сага. Undead Hordes**

**Глава первая. The Awakening**

Задача: уничтожить неприятельскую армию Умболда.

В этой миссии вам встретится достаточно много живых мертвецов, на которых не действует магия смерти. И боевые маги, и драконы, которые действуют именно этой магией, могут не пригодиться. Так что сразу же наймите второго героя, в партию которого включите одержимых.

Ваша столица находится в левом верхнем углу карты, а неприятельская - выше нижнего левого. Герой, которого нужно победить, стоит почти у середины нижней кромки карты, и путь туда труден. Коротко его можно описать так: от столицы отправляй-

тесь направо до первого города. Потом спускайтесь ко второму, левее лавки алхимика начинается тропинка, которая и выведет вас к цели.

Если от второго города двигаться налево вдоль скальной стены, вскоре вы доберетесь и до третьего. Ниже спрятались два прохода к неприятельской столице. Речной защищают русалки и сирены, а сухопутный - мощная армия троллей, впрочем, ходить туда вам совсем не обязательно.

Если идти направо от первого города, можно найти много полезных вещей, но на пути вам как раз и повстречаются несколько армий живых мертвецов. Можно побывать и в землях, лежащих налево от второго города, а вот вниз от лавки алхимика ходить не стоит, ничего полезного там нет.

Как я уже говорил, действовать нужно двумя партиями, только не забудьте, что главного героя нужно прокачать до третьего уровня. Можно использовать и захватчиков, ресурсов тут довольно много.

### Глава вторая. Scepter of the Priest-King

Задача: захватить заброшенный город.

Руины, которые вам нужно захватить, находятся в левом нижнем углу карты, а ваша столица - между центром и левой кромкой. Так что путь вам предстоит преодолеть небольшой, а вот препятствий встретится немало.

Путь к цели предельно прост: от столицы спуститесь к первому городу, а от него двигайтесь налево до середины карты. Оттуда поднимайтесь к стенам, проход между которыми охраняет сильная армия. Пройдя ворота, сворачивайте налево и идите в угол, к цели миссии.

Правда, идти туда без подготовки нельзя. Дело в том, что армия в воротах состоит из оборотней, индифферентных к оружию в первой линии, и стреляющих юнитов, равнодушных к магии смерти во второй. Поэтому предварительно очистите все свои земли от ничейных юнитов и двух или трех неприятельских героев, соберите все полезные вещи, прокачайте главную армию и ее героя хотя бы до следующего уровня. Кроме того, неплохо было бы произвести исследования магии и накопить маны. За воротами вы встретите еще немало живых мертвецов, так что и вторую, а может быть, и третью армии нужно подготовить.

Захватите все лежащие поблизости города (один чуть ниже столицы, второй еще ниже и левее, третий левее и выше столицы, четвертый - почти у самых ворот), расставьте вехи возле источников ресурсов. Только после этого можно выходить, наконец, на вражескую территорию.

Если за воротами будете двигаться вверх, то вскоре достигнете еще одного города, а от него вверх и направо расположены вторые ворота, опять-таки охраняемые живыми мертвецами.

О том, что лежит за этими воротами, вы узнаете в описании второй миссии за империю, так как карты этих миссий совпадают (кроме расстановки армий и кое-каких мелких деталей).

### Глава третья. The Desperate Stand

Задача: захватить 70% территории.

В начале миссии у вас есть еще два города, кроме столицы, и еще три героя, помимо основного (причем два из них - захватчики). К континенту, на котором расположена ваша держава, приближаются несколько мощных флотов противника, вернее, противников. Удержать оба города вам не удастся, так что захватчиков сразу отводите направо, вглубь страны. Второго героя заприте в ближайшем городе, вскоре он будет атакован. Можно совершать вылазки и громить ближайшие армии, только не увлекайтесь.

На том же континенте, где расположена и ваша столица, находятся еще пять городов эльфов и троллей. Возле одного из них стоит ваш захватчик, второй - ниже и правее столицы, третий еще ниже, остальные два - между столицей и двумя вашими городами.

Столицы Горного народа и Империи находятся на другом материке. Там же есть еще три города, но поскольку гномы и люди воюют между собой, кому они будут принадлежать к моменту вашего прибытия, сказать сложно. Последний город находится на острове недалеко от центра карты.

Как вы понимаете, нужно захватить и удержать все города (кроме столиц). Действуйте постепенно, от города к городу. Первое, чем придется заняться, - отражение атак неприятельских флотов, так что главного героя сразу же ведите к верхнему городу. Покончив с флотами в этом районе, спускайтесь вдоль берега и уничтожайте неприятеля.

Захватчики в это время должны расставлять вехи, чтобы зацапать как можно больше ресурсов. Когда вы захватите все города на своем берегу и направитесь к противоположному, захватчики должны находиться в тылу наступающих армий.

На морских просторах есть несколько водоворотов, с помощью которых можно перемещаться из одного конца карты в другой, но особого смысла в таких метаниях нет, да и маны на это тратится слишком много.

### Глава четвертая. The High King's Retreat

Задача: захватить город Sagarheim.

Ваша столица находится в правом верхнем углу карты, а цель миссии - в верхнем углу центрального острова, и добраться до нее весьма не просто. Кратчайшая дорога такова: от столицы спускаетесь до первого города, потом поворачиваете налево и выходите на водную гладь. По ней начинаете спускаться вдоль скал, преграждающих путь вглубь острова. Рано или поздно вы упретесь в водопад, обходите его снизу по узкому проходу. После этого поднимайтесь, пока не увидите статую, а правее и ниже ее - ворота, охраняемые командой гномов. Пробившись через ворота, поднимайтесь к городу Sagarheim. Дорога к нему похожа на лабиринт, но заблудиться невозможно. Все проходы охраняются мощными армиями, а в самом городе сидит красный дракон, так что захватить город - сами понимаете.

Городов в этой миссии много. Один нейтральный расположен ниже вашей

столицы, еще три равномерно распределены вдоль верхней кромки карты. Столица Горного Народа находится в левом нижнем углу, а четыре их города лежат вдоль нижней и левой кромок карты.

Вокруг острова стоит множество морских армий, но они относительно слабые, так что можете прокачивать там героя.

Лучше всего действовать в этой миссии пятью армиями. Главный герой пробивается к цели, еще один движется за ним и добивает врагов. Третий в это время захватывает города в верхней части карты, а два захватчика расставляют вешки. Не забывайте про магию, ее в этой миссии придется использовать немало.

### Третья сага. Горный народ

#### Глава первая. The Onslaught

Задача: захватить 55% территории.

В начале миссии у вас есть два города: столица, расположенная в правом верхнем углу, и простой город в центре карты. Удержать этот город тяжело, поскольку рядом с ним находятся несколько неприятельских героев. Постарайтесь не отдать город врагу, тогда выполнение миссии значительно облегчится.

Дайте герою, находящемуся в центральном городе, сильную армию и отправьте его налево, навстречу врагам. Даже если он погибнет, не отчаивайтесь, ущерб он успеет нанести неприятелю значительный, так что враг, может быть, даже не станет в ближайшее время вас атаковать. Все же наймите в городе еще одного героя и армию.

С героями Империи не сражайтесь, на первом же ходу они предложат вам союз, до поры до времени можно и согласиться.

Вы можете захватить еще два города, один в нижнем правом углу, а другой - налево от столицы. Именно на захват этого города сразу же отправляйте героя из столицы, иначе его захватят имперцы, а с ними вы не воюете. Столица проклятых легионов находится в левом нижнем углу, время от времени оттуда будут появляться их герои. Столица Империи находится ниже левого верхнего угла.

Даже захватив все доступные города, вы не получите требуемые 55%, поэтому придется предпринимать дополнительные ходы. Можно направить захватчиков ставить вешки на ничейных и вражеских землях, можно, накопив побольше сил, разорвать союз с Империей и захватить их город.

#### Глава вторая. The Well of Fate

Задача: захватить город Nornden.

Все традиционно, столица в одном углу (правом нижнем), цель в другом (левом верхнем). Одна неприятельская столица находится в левом нижнем углу, другая - на острове немного левее центра карты. Наибольшая трудность в этой миссии заключается в том, что предстоит много путешествовать по морю, а у гномов большой отрицательный бонус. Так что быстрее ищите необходимое заклинание.

Если вы от точки старта отправитесь вверх, а потом, дойдя до конца карты, повернете налево, то придете к цели, почти не встретив неприятеля. Более того, громя по пути все ничейные армии и заходя во всякие полезные места, вы сможете прокачать своего героя до максимального в этой миссии пятого уровня. Но вот захватить город Nornden вам при таком образе действий вряд ли удастся. Дело в том, что защищают его два ледяных гиганта, варвар, да еще колдунья, которая выгонит ваших юнитов с поля боя прежде, чем они успеют хоть что-то сделать. Да и сам город имеет укрепления пятого уровня, так что защищены охраняющие его юниты по высшему классу. Поэтому лучше пойти другим путем.

Ваш главный герой должен захватить два ближайших города (один выше столицы, а другой левее), потом отправляйте его наверх, занимать ничейные города. Наймите двух вспомогательных героев. Один будет охранять левый город от набегов неприятеля, чьи владения лежат за проливом. Второй пусть следует за главным героем и набирается опыта. Конечной целью этих двух героев является город на острове, лежащем чуть ниже верхней кромки карты. Налево и выше находится цель миссии.

Когда вы прокачаете вспомогательных героев до третьего уровня, исследуете всю боевую магию и накопите маны, можно переходить к решающему штурму. Только предварительно наймите в указанном городе столько героев, сколько вам позволяют средства, и приведите туда второго вспомогательного героя.

Теперь остается подвести все ваши армии к цели и бросать их в бой одну за другой. Естественно, главный герой должен идти последним, он вам еще понадобится. И еще, хорошенько изучите и запомните карту, одна из миссий следующей кампании будет проходить на ней.

#### Глава третья. Hela's Abode

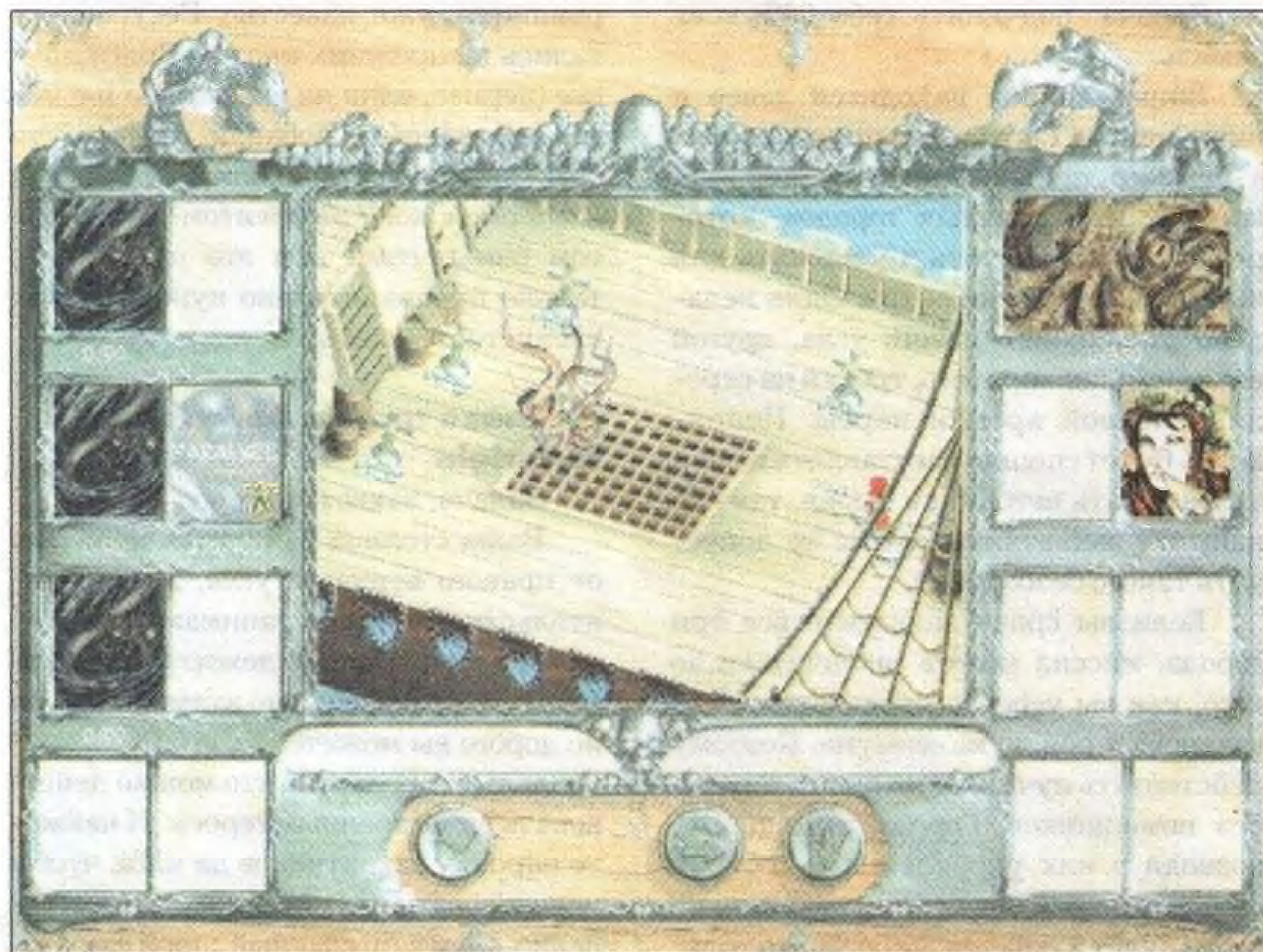
Задача: захватить развалины ворот Niflhaim.

Почти стандартный расклад. Стартуете в правом верхнем углу, цель - в левом нижнем, столица неприятеля - в правом нижнем. Неприятель каким-то образом умудрился захватить два города недалеко от левого верхнего угла карты, так что атаковать вас будут с двух сторон.

Пойти к цели можно кратчайшим путем - по диагонали. По дороге вы встретите немало противников, так что к концу пути ваш главный герой будет прокачан до максимума. Однако справиться с охраняющей проход к воротам армией живых мертвецов ему будет непросто, поэтому желательно как следует развить магию и накопить маны. Сделать это, не захватывая города, практически невозможно.

Стратегия тут может быть такой: отправляете главного героя налево, захватывать близлежащий город. Там нанимаете еще одного героя и тут же начинаете его прокачивать, громя ближайшие армии. Вскоре к городу подтянутся вражеские герои, так что нужно поднять защиту города хотя бы до третьего уровня.

Тем временем, главный герой спускается и захватывает еще один город, а потом идет направо, завоевывать



третий. С обоими городами нужно поступить так же, как и с первым. Есть еще три ничейных города, которые желательно побыстрее захватить и обезопасить. Если вы проведете линию, параллельную диагонали карты от третьего города, то на ней будут лежать еще два. Последний город находится недалеко от левой кромки карты, чуть ниже середины.

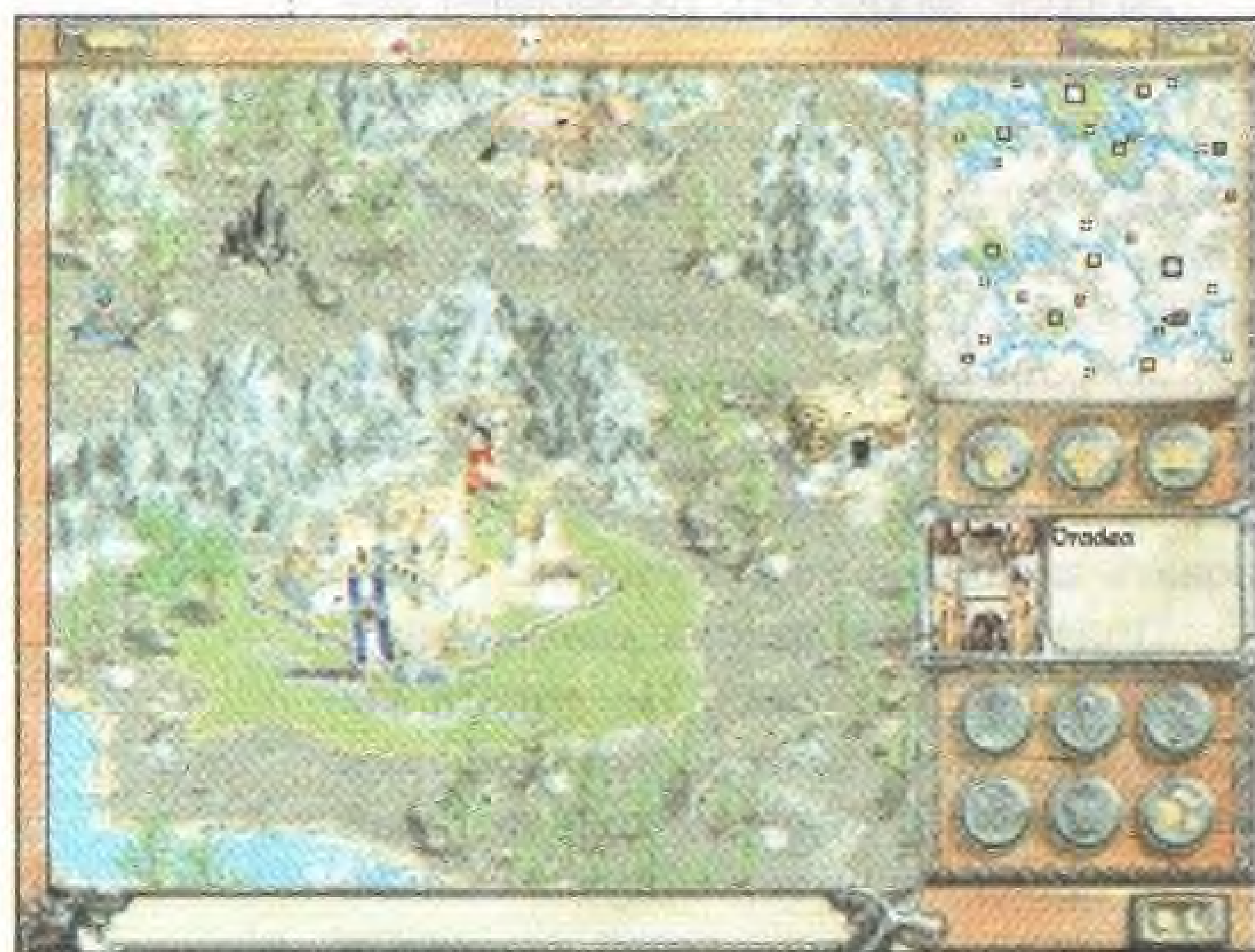
После захвата нейтральных городов и уничтожения бродячих вражеских героев можно завоевать и оба неприятельских города, после чего приступайте к атаке цели миссии.

### Глава четвертая. Retrieved Wisdom

Задача: захватить город Helsheim.

В этой миссии ваша столица расположена у середины нижней кромки карты, цель миссии - напротив нее у верхней кромки. Вражеская столица находится недалеко от левого верхнего угла, и кроме нее, у врага есть целых шесть городов. Нейтральных городов нет вовсе. Для того чтобы еще больше усложнить вам жизнь, авторы поставили возле вашей столицы пять довольно сильных вражеских героев.

Но и у вас, кроме главного героя, есть еще три, причем достаточно приличного уровня. Если вы попытаетесь этими героями отразить неприятельскую атаку, они, скорее всего, погибнут, так что лучше отвести их куда-нибудь подальше. Не забывайте, что захватить вашу столицу враг все равно не сможет.



Мага на первых порах спрячьте в столице. Когда неприятельские герои разбредутся по своим делам, можно будет отправить его собирать жезлы и свитки. Второго воина пошлите налево, там он может найти много полезных вещей. Захватчика отправьте сразу направо до ближайшего островка, а от него вверх и вправо к более крупному острову, на котором есть источник белых кристаллов. Выше этого острова стоит гигантский паук, он закрывает проход вглубь материка, вот сюда-то и отправьте главного героя.

Его путь к цели таков: от прохода направо и вверх, к ближайшему городу, от него все время вверх, пока справа не увидите проход, занятый костлявым драконом. В конце прохода поверните наверх и окажетесь у цели. Город очень хорошо охраняется, так что одним героем его взять вряд ли получится, а чтобы подвести туда солидную армию, нужно как следует потрудиться и захватить все (или почти все) неприятельские города.

Два из них лежат у левой кромки карты, еще два - чуть выше и правее, а последний находится недалеко от правого верхнего угла карты. Поскольку враг уже очень силен, героев у него много, действовать лучше сразу двумя или тремя героями, за которыми должен идти захватчик. Если вы решите последовать этому совету, то начинайте с городов у левой кромки.

## Четвертая сага. Проклятые легионы

### Глава первая. Lands Aflame

Задача: подчинить себе 60% всех земель.

Ваша столица находится левее и ниже центра карты, а неприятельская - немного правее середины верхней кромки. Нейтральных городов, которые нужно захватить и удержать для выполнения миссии, - три. Один недалеко от верхнего левого угла, другой возле нижнего правого, третий на середине правой кромки карты. Неприятель будет спешно расставлять вехи и захватывать источники сырья, так что наймите захватчика, чтобы не допускать такого безобразия.

Если вы сразу захватите все три города, миссия может закончиться до того, как вы успеете прокачать своего главного героя до максимума. Поэтому действовать лучше всего одним героем, без помощников. Города защищайте, возводя в них укрепления и собирая сильные армии. Даже если какой-то из них и будет захвачен, не беда, это только поможет быстрее прокачать вашего героя.

В нижнем левом углу карты есть кое-какие полезные вещи, но, вообще-то, туда ходить не обязательно.

### Глава вторая. The Sacrificed Blade

Задача: захватить город Nornden.

Эта миссия проходит на той же карте, что и вторая из предыдущей кампании, но есть одно отличие, - цель миссии располагается между центром и правым углом карты. Для нее сделан специальный остров, которого не было в той миссии, зато убран остров в левом углу. Все остальное точно такое же.

Кратчайший путь к цели таков: от столицы поднимайтесь, немного отклоняясь вправо, пока не обнаружите "водный" проход между двумя водопадами. Оттуда двигайтесь вдоль диагонали карты, никуда не сворачивая.

Где находятся города, и как они охраняются, уже известно. Ресурсы остались на прежних местах. Враги другие (вернее, один из врагов), но и с ними вы знакомы. Добавлю только, что есть возможность заключить союз с Империей, ходу на десятом-пятнадцатом они и сами вам это предложат, только предварительно нужно их как следует потрепать.

### Глава третья. An Accursed Birthright

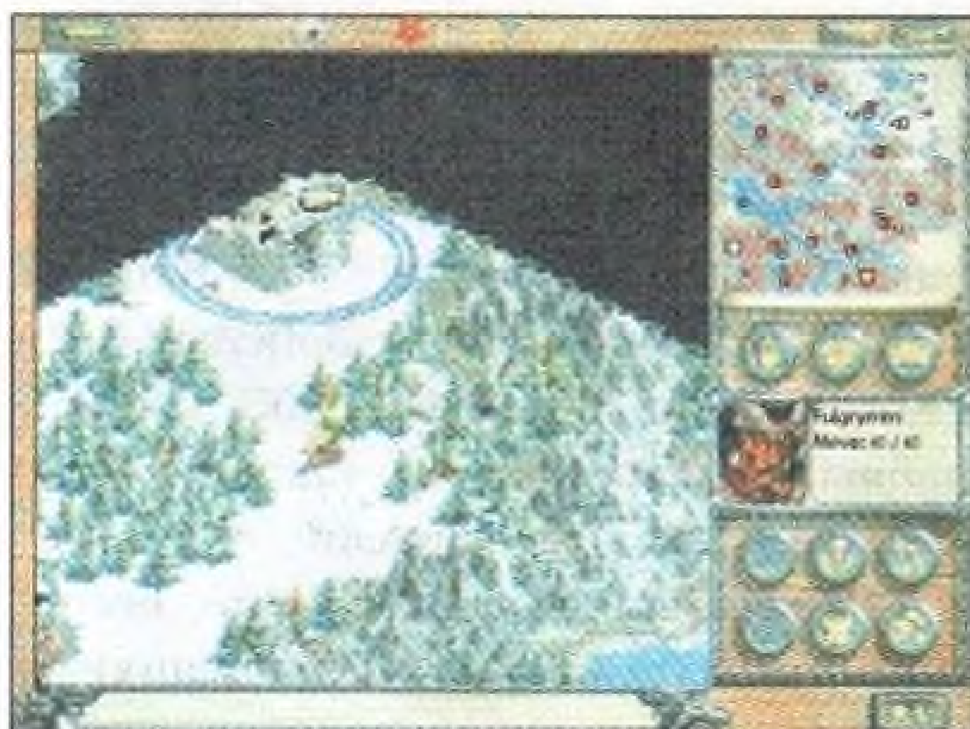
Задача: захватить город Junnen.

Ваша столица находится недалеко от правого верхнего угла, две неприятельские столицы занимают нижние углы, а город Junnen лежит между ними. Путь туда довольно запутанный, но по дороге вы можете захватывать нейтральные города, так что можно действовать единственным героем. И наймите парочку захватчиков да мага, чтобы использовать свитки и жезлы (естественно, если ваш главный герой сам это-

го не умеет).

Сначала идите в ближайший угол, там стоит неприятельский герой, который, если его не уничтожить, может причинить массу проблем. Там же есть и сундук с всякими полезными вещами, не забудьте его прихватить.

Затем спуститесь вдоль кромки карты и захватите ближайший город. Если хотите, можете нанять еще одного героя и отправить его вниз, захватывать еще один город и собирать полезные вещи. Направьте главного героя по мощеной дороге налево до следующего города, а оттуда вверх и налево к еще одному. Захватив этот город, идите в левый верхний город, потом вниз направо к пятому городу и вниз налево к шестому.



Ниже этого города находятся ворота, охраняемые армией ангелов. Разбить их с налета непросто даже герою седьмого уровня с максимально прокачанной армией, так что действуйте магией или бросьте вперед парочку вспомогательных армий.

За воротами лежит благодатная страна с множеством городов, ресурсов и полезных мест. Но вам, скорее всего, все это уже не понадобится. Ваш герой и так успеет прокачаться до высшего в этой миссии уровня, а маны вы наберете вполне достаточно для решающего штурма. Так что от ворот спускайтесь прямо к цели миссии.

Город Junnen защищают две мощные армии: целых шесть ангелов, два колдуна, титан и еще кто-нибудь. Так что лучше начните с захвата находящегося рядом города, наймите там героев и ведите их в бой, пока они не сведут силы защитников города к приемлемой величине.

#### Глава четвертая. Desecration

Задача: захватить развалины Крепости Гномов.

Ваша столица находится около нижней кромки карты, а цель миссии - симметрично ей у верхней кромки. Одна неприятельская столица поставлена у нижнего левого угла, а вторая - в верхнем правом. Городов очень много, и разбросаны они равномерно по всей карте.

Чтобы добраться до цели, вам придется пересечь всю карту по диагонали четыре раза, причем по пути постараться захватить почти все города. Дело в том, что врагов расплодилось очень много, и постоянно надо будет куда-то заходить для отдыха и лечения.

Действовать придется тремя героями. Пока главный будет пробиваться к цели, остальные два должны захватить города слева и справа от вашей столицы, иначе оттуда упорно будут вылезать неприятельские герои и причинять вам массу неудобств.

Путь главного героя таков: от столицы поднимайтесь к ближайшему городу, от него налево вдоль реки - к следующему. Потом поднимайтесь, перейдите через реку и, разбив армию в узком проходе, захватите еще один город. От него идите налево, потом вдоль кромки карты, пока не упретесь в скалы. Немножко пройдите вниз и захватите очередной город.

Дальше дорогу преграждает сильная армия, но разбить ее просто необходимо, поскольку другого пути нет (проход вверх ведет в тупик). Дорога всего одна, отправляйтесь направо вниз, пока не уткнетесь в кромку карты (города захватывать обязательно).

От золотой шахты идите налево, пока не дойдете до прохода, охраняемого двумя драконами и архангелом. Драконов можно оставить в покое. Если вы аккуратно проведете своего героя между ними, вам придется победить только архангела. За его спиной вы найдете очередной город.

Выше и правее его находятся ворота, охраняемые очередной сильной армией. За этими воротами начинается страна Горного Народа, в ней нужно захватить всего один город, ближайший к воротам. Отправляйтесь дальше. Не доходя до следующего города (у источника белых кристаллов), вы заметите проход вверх, охраняемый крылатым героем. За этим проходом и находится цель миссии. Охраняется она не так уж и хорошо, так что захватить ее вам удастся без особых трудов.

*Ян Масарский aka Plague J. Pestilence*

# Age of Empires II: The Age of Kings
## (продолжение)

Ага, значит, вторая кампания. За сарацинов под предводительством Саладина. Но это только так сказано – под предводительством Саладина. Это легенда просто такая. На самом-то деле всем командуем мы. А в данном конкретном случае – я. Вот так! Смир-рна!

Обратите внимание, что проходилось это все на hardest (естессно) и на других уровнях сложности могут быть кое-какие отличия – там, скажем, не один монах, а два, и тому подобное.

### 1. An Arabian Knight

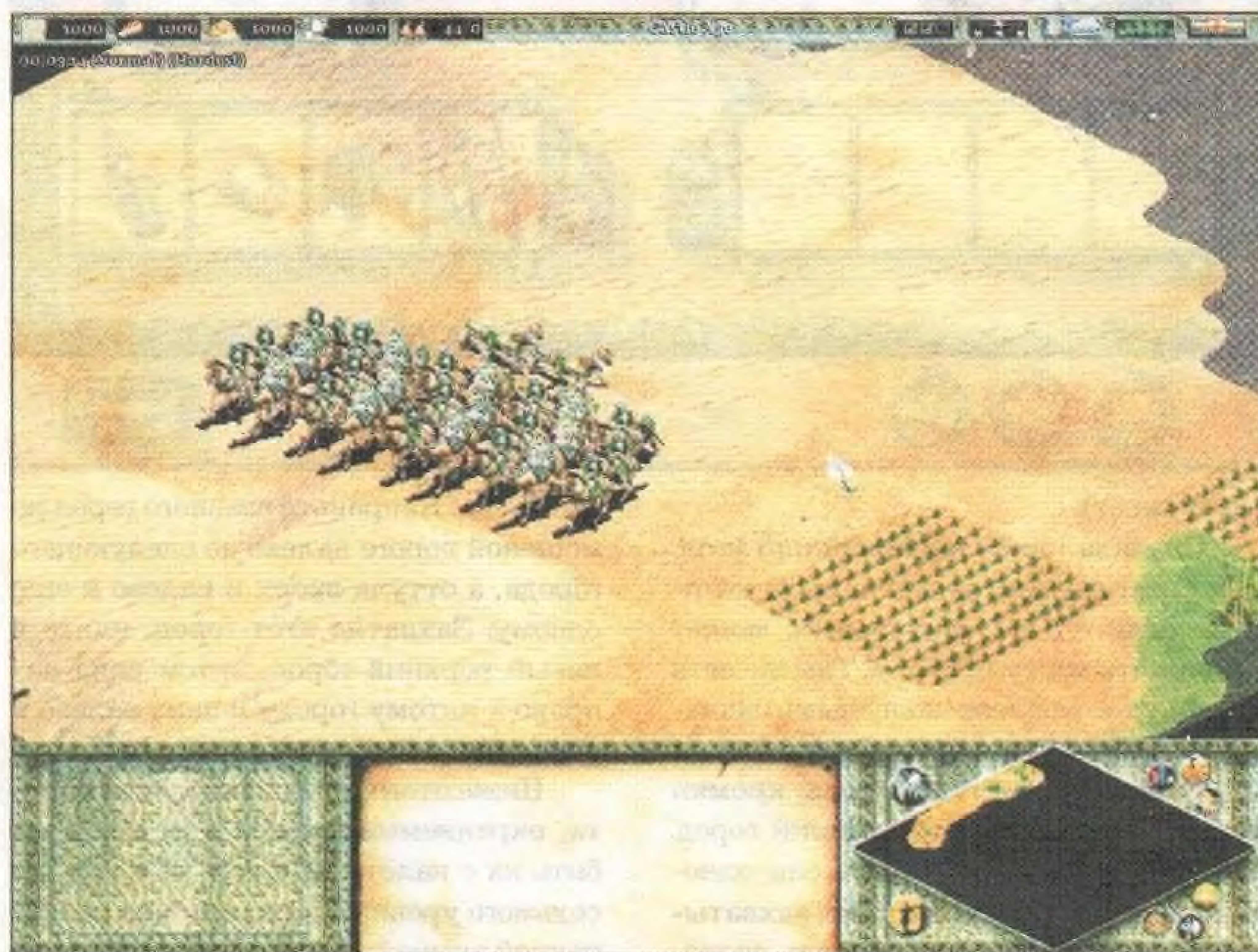
Рассказ ведется от лица рыцаря, подобранного в пустыне сарацинами. Они приводят его к своему командиру, Саладину, а тот, оказывается, такой душка! Удивляется наш рыцарь, какие сарацины, оказывается, цивилизованные и все такое. Саладин поручает ему типа летопись писать как, якобы, беспристрастному свидетелю. И вот - бац! – идет осада Каира. Рыцарь, по иронии судьбы, становится свидетелем событий, находясь в стане врага.

*Задача – разбить Франков на западе от Каира, затем довести солдат до Мечети, потом уничтожить франкскую ратушу на востоке от Каира.*

В начале каждой миссии необходимо сделать три вещи. Первое: надо прочесть задание (objectives) и вникнуть в него. Это чтобы там часом не порушить лишнего или еще чего. Второе: прочесть подсказки (hints) и тоже вникнуть, это помогает. Разделавшись с заданием и подсказками, нажимаем "ОК" и ставим паузу (F3). Нажимаем мы ее затем, чтобы не тратить попусту время. И тут надо сделать третью необходимую вещь – распределить данные нам в начале миссии войска (в большинстве случаев нам даются какие-то войска) по отрядам. Очень просто.

Распределение по отрядам можно делать двумя способами. Один мой, а другой неправильный. Проще говоря, нужно составлять отряды из одних и тех же юнитов, а не из всех понемножку. Некоторые любят там засунуть в один взвод пять лучников и пять пехотинцев. В большинстве случаев так делать не надо.

Каждый тип войск должен быть всегда под рукой в плане управления – мы не должны отлавливать наши войска по всей карте. В бою мы тоже должны быть способны быстро отдать приказ, например, конному отряду зайти с



■ Щас мы вам всем накирним!

фланга и порушить вражью артиллерию. Для этого за отрядом должен быть закреплен хоткей – CTRL-цифра. Я, к примеру, традиционно закрепляю единичку за пехотой, 2 за лучниками, 3 – конница, и так далее. Лучше сразу определиться с тем, какую цифру закреплять за каким типом войск, – чтобы не путаться.

Вот у нас первая миссия, самое время осуществить вышеизложенное на практике. Миссия – без отстройки базы, и, как всегда, без монахов (вот свиньи). В нашем распоряжении - 12 Camels, 12 Men-at-arms, 16 Light Cavalries, 2 Mamelukes и 2 Heavy Scorpions. Для выполнения первой задачи этого более чем достаточно.

Спустя пару секунд после начала нас атакует какой-то безбашенный рыцарь и шайка пехотинцев. На рыцаря напускаем верблюдов (camels), потому как у них attack bonus против кавалерии. В остальном этот их damage 5+1 – как-то несерьезно. После завала рыцаря отводим верблюдов назад, чтобы они не попали под горячую руку пехотинцев – надо их беречь, они нам потом пригодятся. Легкую кавалерию не следует недооценивать – их много и 7+1 – хорошо. Men-at-arms'овский 6+1 это тоже неплохо. Вот они пусть с пехотой и разбираются.

2 мамлюка и 2 тяжелых скорпиона (это баллисты такие) также нам очень пригодятся и их надо оберегать. Мамлюки (уникальный юнит сарацинов) тоже имеют attack bonus против кавалерии и неплохой damage – 7+1. Кабы не убогая дальнобойность – 3, цены бы им не было. А так – есть: 55E, 853 :) . Скорпионы по своим не бьют, так что можно их использовать без опаски.

Разобравшись с наглецами, бесстрашно хватаем первую попавшуюся Light Cavalry и отправляем ее прямиком на юго-запад, вдоль соответствующего края карты. На разведку можно не отвлекаться – ничего интересного, кроме блудных арбалетчиков, мы там не обнаружим. Проскакав в заданном направлении некоторое время, мы рано или поздно увидим три пирамиды – натурально, Чудеса Света. За той, что дальше всего на юго-запад, нам надо сворачивать на юго-восток. Оставляем нашего разведчика там и подтягиваем остальные силы. Собственно, можно было сразу отправить туда основной отряд, но лучше вырабатывать полезную привычку не ломиться всей тусой на неразведанные территории. Чтобы пехота и скорпионы не отставали, надо выбрать все юниты сразу, и тогда они будут организованно идти с одинаковой скоростью и в боевом порядке.

Добравшись до места назначения, имеет смысл заглянуть отрядом верблюдов еще подальше на юго-запад. Там стоит несколько рыцарей, с которыми

все равно придется потом разбираться – они прибегут по тревоге, так что лучше замочить их, пока они отделены от основных сил.

Нас интересует лагерь франков около моста. Противостоять нам будут арбалетчики, рыцари и несколько топорометчиков (Throwing Axeman). Я советую применить здесь мою излюбленную тактику выманивания врага из лагеря на наши позиции. Для этого хватит все того же разведчика – показываемся в пределах видимости врага и скачем обратно к нашим, заманивая противника в засаду. Подобный прием позволяет давить врагов поодиночке или малыми группами, вместо того, чтобы пробиваться на их территорию под перекрестным огнем. В битве, которая последует за тем, как нашего разведчика-провокатора заметят, критично следить, чтобы наша пехота не пускалась в преследование арбалетчиков, а то она так вся там и поляжет. Лучше поставить их на defensive и расположить около скорпионов и мамлюков. Основными ударными силами будут верблюды и конница. Верблюды пускай разбираются с рыцарями, а конница будет истреблять арбалетчиков. И тех и других следует поставить на agressive, как и всегда в полевых битвах, но время от времени собирать вместе, чтобы они не разбегались кто куда.

Надо сказать, что правитель Каира – кретин редкостный. По мере нашего продвижения к лагерю он все крякает там насчет, мол, куда это ты, Саладин, идешь с такой здоровой армией? Когда мы, наконец, подходим к мосту, разгромив франков, он ударяется в панику и объявляет, что он нам, дескать, не доверяет, в связи с чем объединяется с франками против нас. Выполнив первое задание, мы попадаем в статус врагов Каира, и теперь нам надо прорваться в центр города, к Мечети. Это якобы заставит трусливого правителя Каира сдаться. Место назначения, как всегда, отмечено на карте штандартом.

Теперь нам надо организовать засаду у выхода с моста. Из города будут по очереди выходить египетские войска – верблюды, мамлюки и лучники. Наша задача – организовать им теплую встречу в узком месте. Надо сказать, что пехота пригодится нам здесь больше. И верблюды, и мамлюки имеют attack bonus против кавалерии, так что противопоставлять ее им было бы невыгодно. Скорпионы тоже должны работать, а за ними пусть стоят два наших мамлюка, чтобы оказывать ритуальные услуги тем, кто все же прорвется за линию пехоты.

Дальше по мосту лежит небольшой островок в середине Нила. Еще чуть подальше стоит франкский док, а рядом с ним – Cannon Galleon, который станет нашим, если мы к нему подойдем. Имеет смысл взять конника и прорваться к галеону, чтобы он пока разбивал ворота города и башню у ворот, а также осуществлял разведывательные функции – все войска противника будут проходить мимо него, так что мы будем знать о них заранее.

Надо отметить, что, несмотря на то, что монахов нам в этой миссии не дано и лечить раненых вроде как негде, тяжело раненных все же имеет смысл отводить в тыл – дальше станет ясно, зачем. Когда поток вражеских войск иссякнет (галеон уже к тому времени должен разбить ворота и башню), берем всех оставшихся всадников и отправляем к Мечети. Рядом там – внимание! – стоит монах, которого надо оперативно замочить. Подойдя к воротам, за которыми находится штандарт, мы выполняем второе задание миссии – этот руководящий имбецил действительно идет на попятный и теперь умоляет нас защитить Каир от франков, что обосновались на востоке от города. Египтяне снова становятся нашими союзниками. Нам дают подкрепление в виде нескольких конных лучников, отряда верблюдов и тарана. Кроме того, союзный замок у восточной стены города предоставляет нам свои медицинские услуги – там-то как раз можно подлечить наших раненых. Попутно нам, кстати, дается апгрейд на броню.

Собственно, нам нужно лишь разрушить ратушу. Как мы видим, около нее стоит отряд пикейщиков. Подлечив кого надо, собираем все силы и выходим из города. Применяя все ту же тактику, выманиваем врага на нашу территорию. Осторожнее с пикейщиками – у них тоже attack bonus против кавалерии. Таран пригодится нам для разрушения башен и непосредственно самой ратуши – нужно только следить, чтобы его не атаковали рукопашные юниты, а стрелы ему практически не страшны.

Если мы все делали аккуратно, то проблем возникнуть не должно.

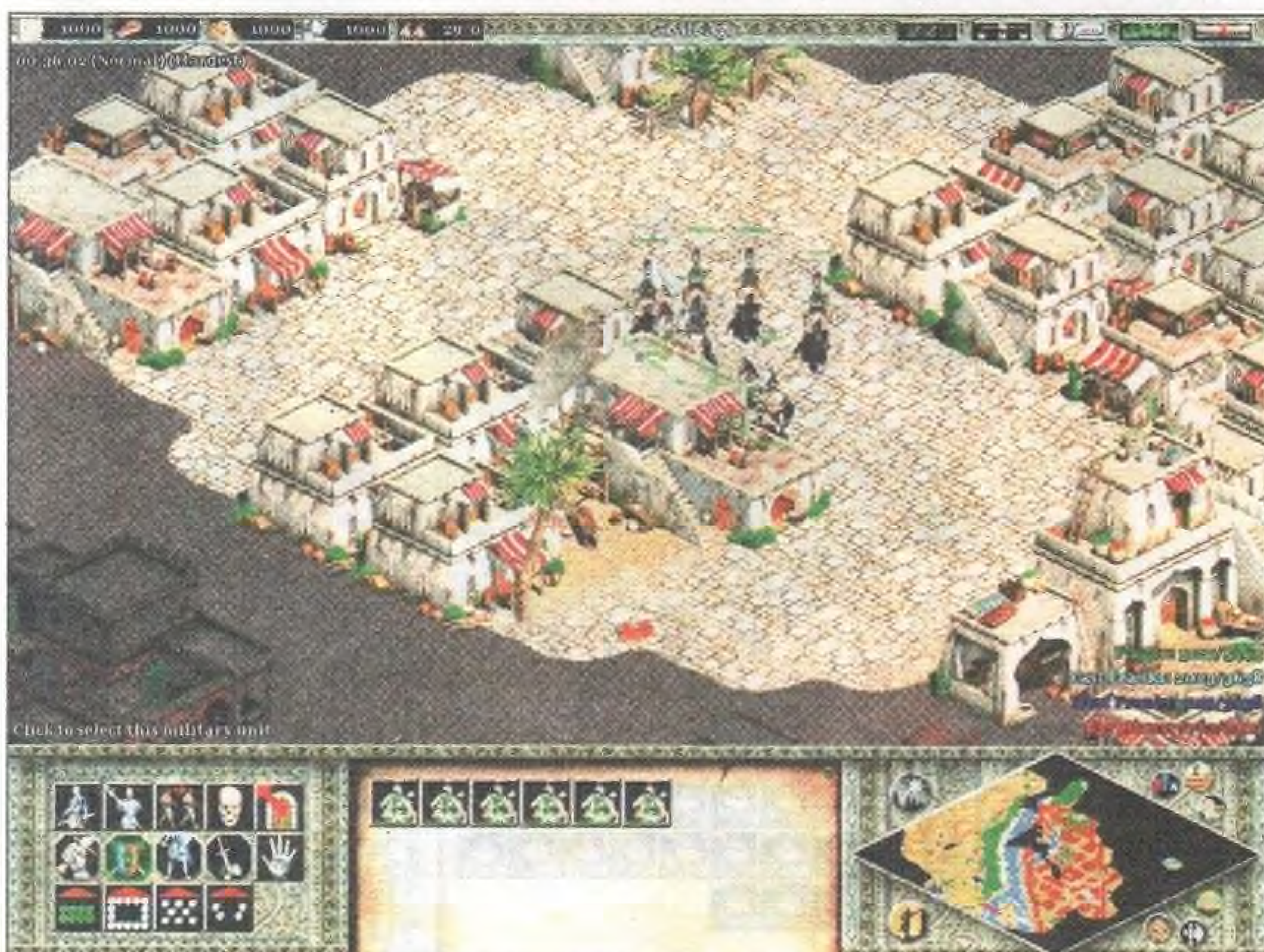
### 2. Lord of Arabia

Прошло пятнадцать лет с тех пор, как рыцарь попал в плен к сарацинам. Как выясняется, сарацины – цивилизованный народ, а вот крестоносцы – большие свиньи. После победы Саладина в Каире, правители четырех земель, захваченных крестоносцами, заключили с ним мирное соглашение. Но мир был недолог, и нарушен он был одним из французских рыцарей. Ренальд де Шатильон, большой любитель пограбить, устраивает набеги на торговые пути арабских городов. До того этот мерзавец вывел Саладина из себя, что тот поклялся собственноручно обезглавить подлеца.

*Задача – всех замочить и проследить, чтобы Медина и Акаба не были разрушены.*

Итак, мы находимся чуть восточнее центра карты. Дальше к востоку от нас – Медина, на севере-северо-западе – Акаба. Между ними пролегает путь, по которому ходят торговые караваны. Кроме торговых караванов там еще ходят Reynald Raiders и Reynald Bandits, которые эти самые караваны грабят. Наша задача – обезопасить торговый путь и воздать бандитам по заслугам. От количества успешно прибывших к месту назначения караванов зависит размер финансовой помощи, которую нам будут оказывать наши союзники – Акаба и Медина.

База Reynald Raiders находится на север-восток от нашей. Они-то поначалу и являются нашей наиболее актуальной угрозой. У Reynald Bandits базы нет – их войска просто встречаются в нескольких местах карты. Дающиеся нам в начале три Light Cavalry и четыре верблюда, как ни странно, вполне способны навести серьезный переполох в рядах вооруженных бандформирований, прежде чем отдать концы. У



■ Каир – город контрастов

Bandits – рыцари, арбалетчики и немного лучников. Небольшое их скопление, кстати, прямо к юго-востоку от нашей базы. Raiders же имеют свою базу, причем довольно неплохо укрепленную – там есть стены, и просто так их не задавишь. Они любят строить Skirmishers и Light Cavalries.

Пока мы расчищаем путь от арбалетчиков данными нам в начале силами, на нашей базе полным ходом идет развитие. Как быстро развиться – см. гайд в предыдущем номере журнала. С одной стороны, нам надо как можно быстрее перейти в третью эпоху (Castle Age), чтобы уже начать строить юниты помощнее, и, самое главное – монахов. Все данные нам в начале ресурсы следует потратить на экономическое развитие и не поддаваться соблазну построить какое-нибудь здание второй эпохи (для этого как раз есть 200 леса), кинуть всех трех батраков на сбор ягод с кустов и рыбы из озерца неподалеку и набрать 800 еды, чтобы перейти в третью эпоху – ведь 200 золота уже есть. Это теоретически возможно, но лучше так не делать. Нам все равно придется строить много батраков, а заниматься этим уже в третьей эпохе довольно бессмысленно, так как мы все равно не сможем воспользоваться технологическим преимуществом из-за нехватки ресурсов. Важно также помнить, что батраки сами по себе являются приличной военной силой – посадив 15 батраков в ратушу, можно выдержать очень даже нехилую атаку.

Таким образом, штампуем батрачков-работничков, потихоньку гоняем бандитов и готовимся к визиту от Reynald Pirates. А вот это уже серьезно. Эти ребята – самые продвинутые. В частности – у них есть паладины, которых мы и строить-то не можем. Они будут приплывать на кораблях и высаживаться прямо у нашей базы. Критично как можно скорее обнести всю базу стенами, *включая* береговую линию. К их прибытию у нас должна быть готова встречающая команда из святых отцов, которые из-за безопасности родных стен должны переубедить гостей остаться с нами навсегда. Речь идет о перевербовке, если кто не понял. Навербовав вражеских конников, можно идти на штурм Raider'овской базы – преимущество в грубой силе нам обеспечено, а со стенами справится таран (который у нас уже должен быть к тому времени). Впрочем, можно, конечно, и самим настроить войск и пойти на штурм с ними – золота на карте более чем достаточно. Но лично мне нравится комплектовать армию перевербованными вражескими юнитами. Есть в этом какой-то особый здоровый цинизм :).

Южную часть карты занимает море. На север из него выдается залив, на восточном берегу которого находится наша база и город Акаба. На западном берегу залива – здоровый полуостров, образованный этим и еще одним заливом, простирающимся на запад. И, наконец, на самом западе карты есть остров, на котором и находится база Reynald Pirates. Полуостров к западу от материка пуст, но там отыщется один relic, который можно запихать в монастырь и он будет приносить стабильный доход золотом. Особой нужды в этом нет – золота и так много, но все равно приятно.

■ Святые отцы и их паства. Подумать только – все они когда-то служили врагу

После того, как мы разгромили Raiders и Bandits (их есть еще немного в северном углу карты; на полуострове, там, где relic; и еще кое-где – разведать несложно), нашими единственными противниками остаются Reynald Pirates. Кстати, сам Ренальд де Шатильон эпизодически появляется с некоей репликой в определенный момент игры, после чего нам становится доступна карта всего моря.

Pirates, как и следует из названия, имеют неплохой флот. Поначалу конкурировать с ними в области флотостроения бессмысленно – у них он все равно больше и сильнее. Вместо этого нужно не пороть горячку, развить сильную экономику, накопить много золота и леса, и ударными темпами возвести несколько доков (лучше где-нибудь ближе к восточному углу карты) и быстро построить штук 5-10 военных кораблей. Теперь можно отправиться к их острову и слегка его погрызть – потопить их корабли и разрушить доки. Затем можно построить транспортники, посадить туда нашу мощную-премощную армию (у нас ведь есть такая, правда?) и высадиться на их острове. Лучше – на южной его части, она не защищена.

Основу вражеского войска составляет конница. Если мы активно использовали монахов, то основу нашего вой-

■ Наши молодцы настолько круты, что им и таран для штурма не нужен

ска – тоже. В таком случае все решает численность – по моим прикидкам пятнадцати паладинов за глаза хватит, чтобы победить в любой полевой битве. Нужно только их потом подлечивать. Если паладинов у нас нет, то можно построить пикейщиков или верблюдов – они сильны против кавалерии. Еще нам понадобятся тараны, – на острове есть замок и башни. Вот, собственно, и все, что я могу посоветовать.

### 3. The Horns of Hattin

Двадцатый год жизни рыцаря с сарацинами. Он продолжает восхищаться их культурой, описывая Багдад, столицу сарацинов, как самый цивилизованный город мира. Пиратские суда потоплены, но самому Ренальду удалось скрыться. Сарацины преследуют в пустыне отряд крестоносцев, несущих с собой ценную реликвию – часть Истинного Креста. Захват этой реликвии нанес бы суровый удар по моральному состоянию европейских войск.

*Задача – захватить реликвию и доставить ее к месту, отмеченному флажками.*

В нашем распоряжении две базы – одна на юге, другая, основная – на севере. Управление двумя сразу может показаться непосильной задачей, но в нашем распоряжении есть универсальное средство, а именно – пауза! В AoE2 нет контроля скорости игры, но это компенсируется ничем не стесненной возможностью управления в режиме паузы. Преимущество компьютера, который может управлять всем практически одновременно, сводится, таким образом, на нет нашей возможностью ставить паузу и не спеша отдавать все необходимые приказы.

Это фича весьма приятна, но в то же время особо к ней привыкать не следует, так как пристрастившись к паузе во всех мало-мальски сложных ситуациях, будешь чувствовать себя очень неуютно в multiplayer'е – там-то никто ставить паузу не позволит. Хотя если играть через инет, то она там сама будет очень часто ставиться – лаг, понимаешь.

Начнем с южной базы. Надо сказать, что в данной миссии нам не позволят строить каменные стены. И вообще намекают, что тут актуальнее активная атака, а не оборона. Южная база отрезана от основной силами англичан (British). Несмотря на наличие зданий, позволяющих построить силы, так сказать, в автономке, база эта, в общем-то, не нужна. Нас интересует золото, которое там есть, 6400 единиц золота, которые только и ждут, чтобы их добыли. Параллельно с развитием северной базы штампуем батраков на южной, с одной единственной целью – добыча золота. База эта находится на небольшом островке, и прямо к западу от нее находится база Jerusalem'цев, среди которых - наш старый знакомый, Ренальд де Шатильон. Спустя некоторое время они пойдут на штурм, и мы не сможем им ничего противопоставить. Кроме, разумеется, конных лучников, что обитают там с самого начала и тех батраков, которые укроются в ратуше. В принципе, одних батраков будет достаточно, чтобы отбить несколько атак. Только между атаками нужно не забывать выводить их из ратуши и снова отправлять на добычу золота – ведь это наша основная задача в данной части карты. Больше пятнадцати батраков там не нужно, потому что больше не поместится в ратушу.

К тому времени, когда все золото там будет добыто, мы уже должны будем очистить центральные территории от англичан, и наши пятнадцать героических трудяг смогут со славой прибыть на северную базу. Кстати, единственные два брода, через которые можно попасть на островок, можно между атаками заново перекрывать стенами (деревянными).

■ No pasaran!

Но горячее всего будет как раз на северной базе. Нас атакуют довольно рано, причем смехотворные деревянные стены - не помеха вражеским таранам. Нам будут противостоять конники, арбалетчики, баллисты... В основном все будут ломиться с юга, хотя и за западной стеной тоже надо поглядывать. Какие силы мы можем им противопоставить на столь раннем этапе? Нам с самого начала дается несколько копьеметчиков (Skirmishers) и отряд копейщиков. И вот как раз копейщики-то и составят наши основные силы. Они довольно дешевы – надо лишь построить необходимый минимум ферм и выделить достаточное количество батраков на рубку леса. Они смогут успешно противостоять коннице, батраки с ферм будут оказывать огневую поддержку из ратуши, а несколько Scout Cavalries смогут быстро атаковать вражескую артиллерию в случае чего.

Вся фишка в том, что враг прет прямо на рожон, то есть, в данном случае, на ратушу. Нет смысла противостоять врагу на ранних рубежах – он все равно попрется на ратушу, где наши батраки квалифицированно нафаршируют его стрелами. Однако в условиях непрерывных атак довольно неудобно осуществлять экономическое развитие – сидя в ратуше, батраки ведь не могут работать. Кстати, маленькая подсказка – в случае с этой миссией критично, чтобы в ратуше прятались только те батраки, которые непосредственно попадают под угрозу вражеской атаки, то есть, как правило, те, что работают на фермах около ратуши. Тем, что рубят лес там, дальше на севере, в общем-то, ничего не угрожает. Поэтому вместо того, чтобы бить в набат (B), просто центрируемся на ратуше (H), затем двойным щелчком на любом батраке выбираем всех окрестных работников и, удерживая ALT, щелкаем правой клавишей на ратуше – все это делается за две секунды.

Можно еще построить мельницу и расположить фермы около нее, правда, для этого маловато места. Имеет смысл построить 15 батраков специально для сидения в ратуше, в то время как остальные будут непрерывно работать на фермах – нам ведь надо побыстрее перейти в третью эпоху, а это 800E. Вполне вероятно, что часть из них будет гибнуть, но это не страшно. Нам надо накопить мало-мальски приличную силу и пойти порубать проклятых англичан, которые будут докучать нам больше всего.

В целом, в AoE2 складывается интересный феномен – в атаке AI гораздо сильнее, чем в обороне. Непрерывные атаки со стороны компьютерных противников создают впечатление, что нам противостоят просто монстры какие-то, в то время как почти каждый раз, когда

приходишь, наконец, на их базу, оказывается, что можно было их задавить вдвое меньшей силой и на полчаса раньше. В нашей миссии атаковать англичан можно, даже не дожидаясь третьей эпохи. Нам всего лишь нужно либо приличное количество копьеметчиков, либо много Scout Cavalries. Английские войска состоят в основном из лучников, которых пехотой не очень-то и побьешь. Копьеметный attack bonus против лучников очень нам пригодится в этом деле. База англичан находится на юго-востоке от нашей северной базы и занимает приличную территорию. Разведываем все тщательно.

Однако англичане - это все так, игрушки. Настоящие звери – это Hospitallers и Knights Templar. Jerusalem, после того, как оттуда придет де Шатильон со своим отрядом, будет вести себя довольно тихо. База Knight Templar находится к юго-западу от нашей, еще дальше в этом направлении – база Hospitallers, на которой как раз и находится искомая реликвия.

Jerusalem'цы расположились на юге. Все, что нужно сделать – это прорваться на запад, где за двумя рядами стен и под охраной нескольких монахов находится наш дорогой relic. Нам не обязательно все разрушать – достаточно просто разобраться с наличествующими мобильными силами противника, проломиться сквозь стены (монахов лучше всего гасить лучниками/копьеметчиками) и сопроводить монаха с реликвией – кроме монахов никто их носить не может - на базу. Но у меня както так получилось, что я просто всех уничтожил, и неожиданно увидел надпись "victory!" на экране, даже не прикасаясь к реликвии. Вот так.

Что можно посоветовать? Против вражеских ратуш с укрывшимися в них батраками помогает таран, но надо следить, чтобы у врага к тому времени уже не было конницы, а то они порубят наш таран на дрова. Уникальный юнит тевтонцев – Teutonic Knight довольно крут (как и все уникальные юниты, впрочем), и вследствие своей низкой скорости довольно легко перевербовывается – полезное приобретение. Всегда надо таскать с собой несколько Scout/Light Cavalries, чтобы обеспечивать большой радиус видимости.

## 4. The Siege of Jerusalem

Целью Саладина является Иерусалим. Колыбель трех великих религий, практическая столица всей Святой Земли, – если кто и победит в этой бесконечной войне, то только тот, чья армия будет контролировать Иерусалим. Однако Саладин хочет освободить город, не повредив его. Если хоть один храм будет разрушен, горожане будут видеть в Саладине не освободителя, а лишь очередного захватчика.

*Задача – разрушить пять башен в Иерусалиме и проследить, чтобы ни один храм, особенно - The Dome of the Rock, не пострадал.*

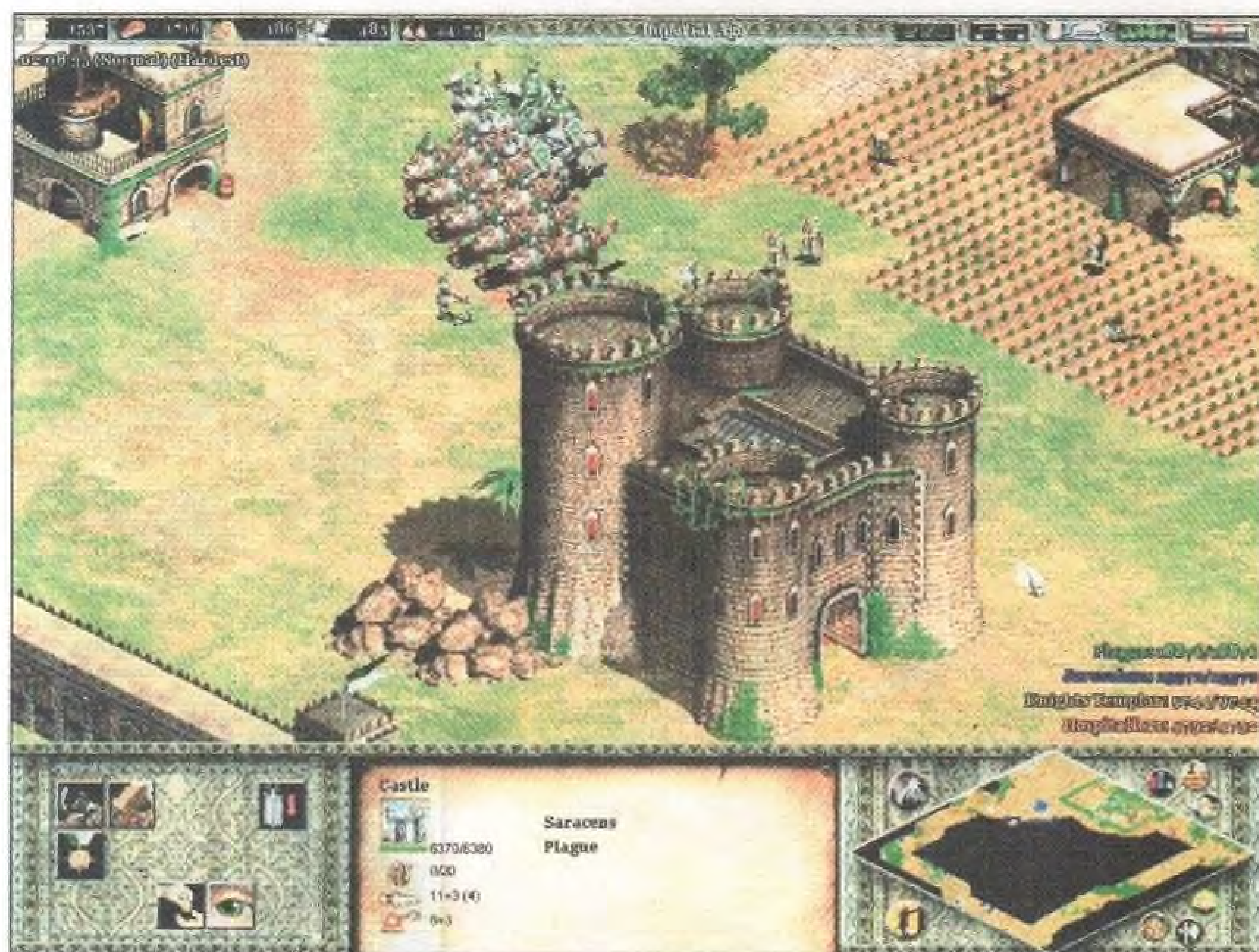
■ Я мстю, и мстя моя страшна!

Эта миссия будет пожарче, чем предыдущая, что вполне логично. Мы начинаем в северо-восточной стороне карты с ограниченными силами и четырьмя батраками. В центре карты – непосредственно сам Иерусалим, у юго-восточного и северо-западного краев карты – базы Knights Templar и Hospitallers соответственно. С трех сторон эти ребятки зададут нам перца! Но ничего, прорвемся.

Базу закладываем здесь же, чуть ближе и юго-западнее центра карты. Начинаем классическое развитие – благо золото и камень под рукой, не говоря уже о лесе. Начальных сил вкупе с укрытыми в ратуше батраками нам хватит для отражения первых нескольких атак – это будут Elite Cataphracts, Arbalesters, Cavaliers – одним словом, серьезные ребята. Потом пойдут катапульты, баллисты, даже местами монахи... Будет сурово. И тут важно не допустить одну критичную ошибку. А именно – *не строить стены!* Как это?! – спросите. А все дело в том, что AI немножко клинит в плане стен. Если мы с самого начала очень здорово укрепляемся, то AI просто звереет и начинает посылать немереные силы для нашего уничтожения. Да, неприятно, но факт – AI играет с нами в кошки-мышки. Условия игры таковы, что, в принципе, AI изначально сильнее нас и просто как бы дает нам фору. Ну, с другой стороны, это единственный его способ хоть както с нами конкурировать :).

Значит, стены поначалу не строим. Поначалу, естественно, а не вообще. Если построить стены слишком рано, то враг будет постепенно скапливаться у

■ Маленький незащищенный городок... Населенный злобными убийцами!



Построишь замок – и тебя все сразу зауважают

стен, а когда они их проломают – а они проломают, не сомневайтесь – то их будет слишком много, чтобы мы могли их вынести. Нам же как раз нужно, чтобы противник атаковал нас небольшими группами, с которыми мы можем справиться.

Монахов нам нужно наплодить как можно раньше. Наши основные начальные силы – мамлюки, они не могут лечиться в ратуше (хотя, что это за лечение...), а в боях против кавалерии они очень хороши. Кроме того, даже не имея стен, вести переербовку можно вполне успешно. Просто когда монах шаманит не из-за стен, надо блокировать вербуемый юнит какими-нибудь своими, лучше в узком месте. Причем можно даже не атаковать его – еще не дай бог помрет – а просто водить их туда-сюда у него перед носом, а он, бедолага, будет пытаться сквозь них продраться, стремясь добраться до монаха. Вербовать рекомендую Cavaliers.

В моменты жизни трудные запихиваем батраков в ратушу. Но в плане обороны нам нужнее всего замок. Как только мы построим замок, можно уже и строить стены – замок он дело такое, с ним не забалуешь. Замок, кроме того, позволяет нам строить мамлюков. Очень важно вовремя построить университет (University) и провести там исследование Murder Holes, которое позволяет замкам и башням стрелять по юнитам, атакующим их вплотную. Иначе наш замок будет очень уязвим. Важно также иметь кавалерийский отряд для своевременного разрушения вражеских осадных орудий.

Когда мы укрепимся как следует, с замком и всеми делами, поток вражеских атак постепенно иссякнет. Сейчас, или даже еще до этого момента, мы теоретически могли атаковать Knights Templar на северо-западе – их база самая слабая. Десяток мамлюков, пара монахов им для медицинской помощи да таранчик-другой – вот и все, что нужно для счастья. А можно и вообще проигнорировать рыцарей и сконцентрироваться на выполнении задачи. Четыре из пяти башен находятся у стен, их можно легко обнаружить, обскакав вокруг города конным разведчиком. Для их разрушения можно использовать требушеты, но я лично предпочитаю Bombard Cannon – они не требуют постоянной распаковки-упаковки, скорострельность у них повыше, а дальнобойности вполне хватает для данной задачи. 300Е 200З за Chemistry и 500Е 250З за изобретение – к тому времени мы уже должны быть вполне способны это себе позволить.

Когда мы будет обрабатывать башни, из города будут периодически выскакивать всякие пикейщики да рыцари, да и от других тоже можно ждать подарка, если мы их еще не разгромили. Десяток мамлюков, еще десяток какихнибудь пехотинцев в довесок, ну, можно еще лучников, и – обязательно! – монахов – и нам не страшен серый волк. Немного сложнее будет с пятой башней – она в центре города. Чтобы до нее добраться, надо проломить какие-нибудь ворота – их там много. Из города попрут силы противника – уничтожаем их, дожидаемся, пока очередь закончится, затем осторожно входим в город. Необходимым условием является сохранность всех храмов, так что надо следить за своими в оба. Разведав, где находится центральная башня, подводим нашу артиллерию с какой-нибудь охраной на расстояние выстрела и voila – миссия выполнена.

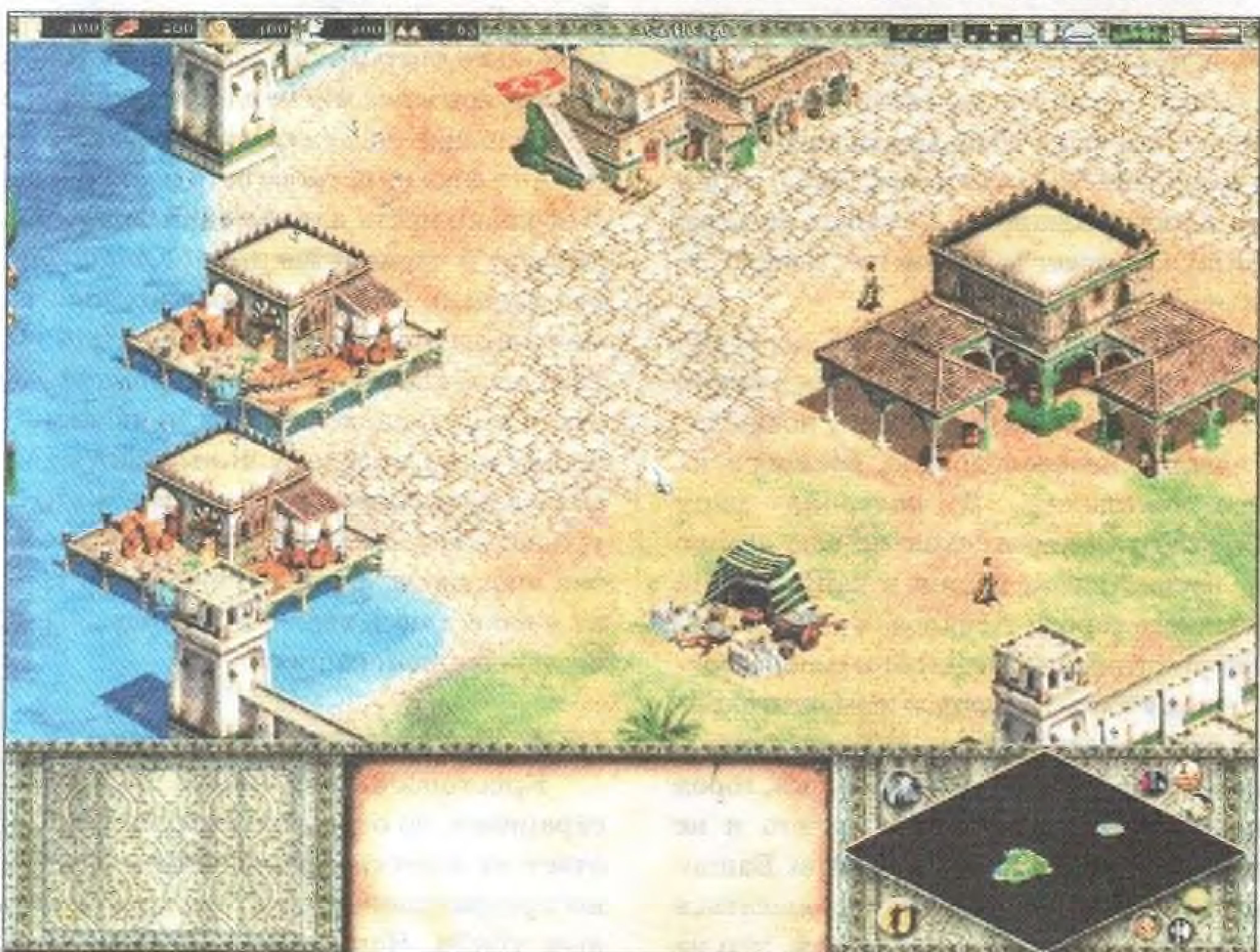
### 5. Jihad!

Саладин вошел в Иерусалим как истинный освободитель – без грабежей и насилия. Он освободил почти всех пленников, народ называет его своим спасителем. Саладин предложил освободить и нашего рыцаря... но после двадцати лет, проведенных на службе у Саладина, тот решает остаться и досмотреть все до конца.

Двадцать с половиной лет кровопролития. От обширных земель, захваченных крестоносцами, остались лишь маленькие города-крепости. Саладин много раз побеждал в открытой пустыне, но города укреплены хорошо. Если Саладин захватит и эти города, Святая Земля будет вновь принадлежать сарацинам. Провал же означает еще десятилетия кровавой войны.

*Задача – уничтожить любые два из трех городов крестоносцев – Тибериас, Тир или Аскалон.*

Миссия, где небольшая военная хитрость существенно облегчает путь к победе. Нам изначально дается город, стоящий на утесе на берегу моря. Я бы


Вот тот самый град обреченный

даже сказал не "дается", а "навязывается". Городок довольно тесный и плохо укрепленный – стены-то они есть, но башен нет и поставить их практически негде, я уж не говорю о замке. Более того, выход к морю означает вовсе не преимущество, а уязвимость со стороны кораблей противника. Догадываетесь, к чему я клоню?

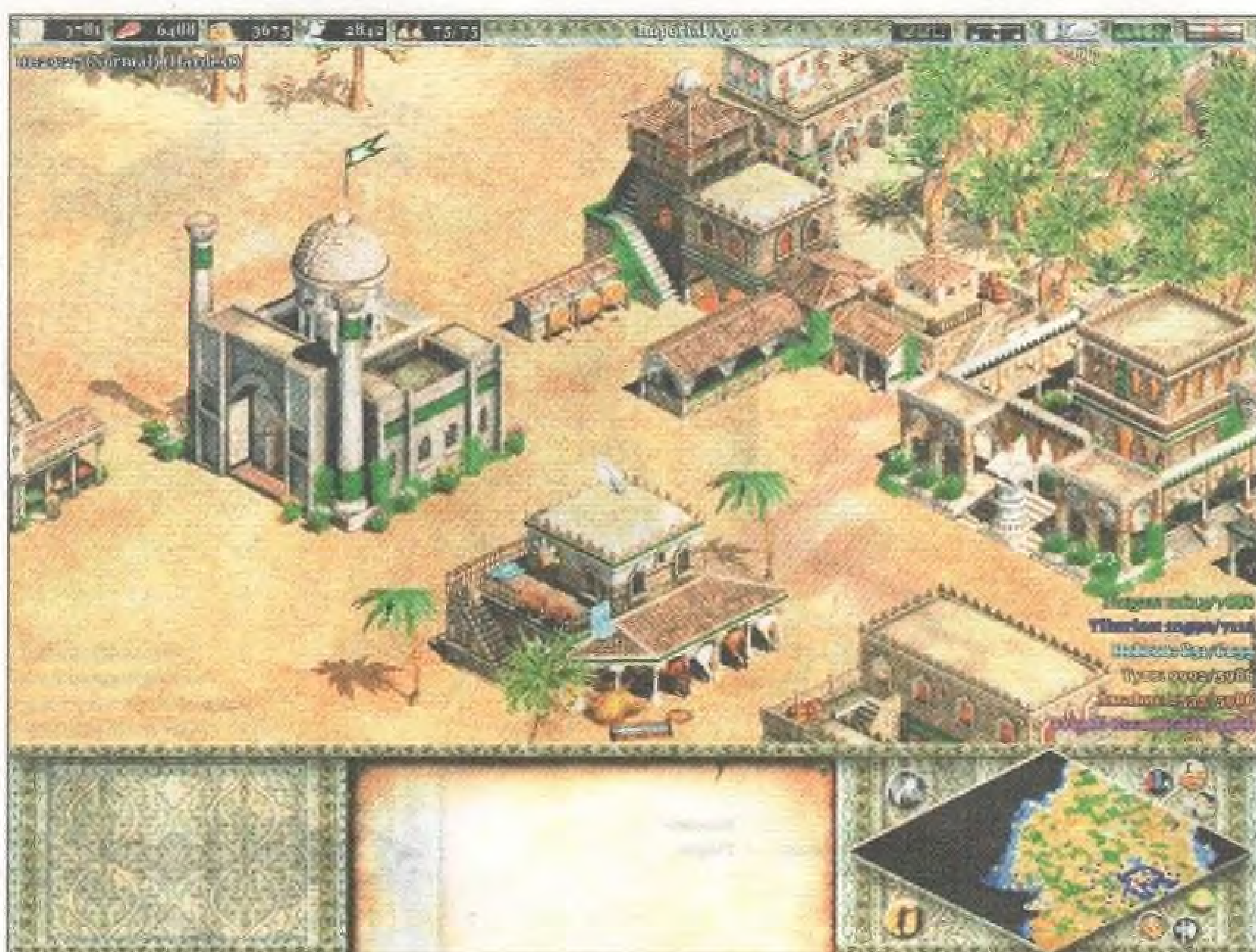
После нескольких безуспешных попыток защитить этот богом проклятый городишко я решил, что ну его на хрен, и переехал на новое место. Осуществил я все это следующим образом.

Прямо на восток от нашего города расположились силы Tripoli Guards. Базы у них нет, вся их жизненная миссия сводится к тому, чтобы атаковать нас совместно с силами города Тибериаса через некоторое время после начала. Тибериас находится еще дальше на восток от нашего. В южном углу карты стоит город Аскалон, а на северо-западе от нашего города в море расположен остров, на котором стоит город Тир – они будут атаковать нас с моря и противостоять им будем сложнее всего.

Ситуация осложняется тем, что спустя некоторое время в Аскалоне начинают строить чудо света, а если оно будет построено и простоит 350 лет, то мы проиграли. Таким образом, один из городов, подлежащих уничтожению, уже определен. А Тибериас предложит перемирие в обмен на 1000 золота сразу же после того, как чудо света будет построено. Лично я заключил с ними это перемирие, что существенно развязало мне руки в плане атаки, плюс дало информацию по карте. Так остается только Тир и Аскалон.

Защищать исходный город от наземных атак еще вполне возможно, а вот противостоять огромному флоту Тира – ну никак. Galleons, Cannon Galleons, Fast Fire Ships, Heavy Demolition Ships... Любой флот, что мы сможем построить на том раннем этапе они сжуют и не подавятся. А единственное место в городе, где можно заниматься сельскохозяйственной деятельностью уязвимо с моря. Кошмар, в общем. Поэтому я просто построил необходимое для экономического развития количество батраков, быстро выстроил конный отряд для защиты – 10-15 рыцарей для этого вполне хватает, построил храм, несколько монахов, и на этом развитие в данной области завершил. Я ударными темпами собирал золото и камень, который лежит неподалеку от стен города, между тем потихоньку отправив всадников разведать место для нового города. И – о, божественный знак! – на севере от нашей союзной деревеньки, Хеброн, прямо в чистом поле стоял relic. Там я и основал мою новую базу и зажил долго и счастливо.

Место, конечно, не единственное, при желании можно отыскать любое открытое место, удаленное от моря, но это хорошо тем, что оно равно удалено



■ Мы наш, мы новый город построили. Значительно лучше прежнего

от всех наших врагов, с нескольких сторон окружено лесом и неподалеку оттуда находятся несколько месторождений камня и золота. В плане золота, кстати, поможет тот самый relic.

Моя конница сновала туда-сюда, охраняя эмиграционные пути и отбивая атаки на старый город – там ведь еще оставались мои золотодобытчики. Тир уже к тому времени громил город с моря, но в силу природной тупости громил не слишком активно, а почему-то увлекся уничтожением прибрежных стен. В общем, я доковырял оставшееся там золото, мирно перевел батраков-героев на новое место, где уже были отстроены и стены, и замок, и все здания плюс фермы. А Тир с Тибериасом продолжали ломиться на старый город как бык на красную тряпку. Когда там разрушать уже осталось нечего, кроме стен, Тибериас, наконец, сообразил, где собака порылась и стал покусывать мою защиту на новом месте. Тир тоже высадил несколько десантов на северном берегу, но все это было несерьезно, потому что у меня уже был отряд мамлюков, отряд из перевербованных Cavaliers и даже Hand Canoneer'ы, я уж не говорю об обороне.

К тому времени Аскалон достроил свое чудо света, Тибериас предложил мир, я с опаской согласился, – но предательства не последовало, несмотря на все ожидания. Я построил пару Bombard Cannons, схватил всю армию и, насвистывая, пошел в направлении уездного города Аскалон, чтобы слегка его уничтожить. Подойдя к северо-восточному входу в город, я выманил охрану в составе кавалерии, арбалетчиков и пары катапульт. Как выяснилось, город кроме своего чуда света ничего и не строил – укреплен он статично. Башни нашим пушкам не помеха, опасаться надо лишь аскалонского флота, что на западе от города, но чудо света вполне можно обстреливать, прижавшись к восточной стене и не попадая в пределы их досягаемости.

После провала амбициозных планов Аскалона, флот их держался недолго и самоликвидировался, стоило мне выпустить в их направлении несколько ядер. Вот так.

Пришел черед Тира. Я оперативно выстроил пару доков на северном берегу, провел все необходимые апгрейды, и только-только построил пару башен для защиты доков и несколько кораблей, как нагрянул флот Тира, и началась могучая бойня. Описывать не буду, скажу лишь, что если видишь Heavy Demolition Ship, плывущий в твоем направлении – быстро ставь паузу и давай приказы своим кораблям плыть в разные стороны, а то их накроет всех вместе. Галеон с полным здоровьем, кстати, все же может выдержать атаку Heavy Demolition Ship – у него остается несколько хитпойнтов, его можно отвести в безопасное место и починить.

Разведка показала, что у самого северного дока на острове есть достаточно свободного места для высадки большого десанта, а охраняется это все лишь одной башней. Штурм острова несколько осложнился невозможностью строить Cannon Galleon's, но своевременный отвод атакующих галеонов на починку решил и эту проблему. Я высадил свои силы и не торопясь пошел громить этих уродов, которые меня так доставали, а они, паразиты, даже не дождались, пока я навеселюсь вволю и сдались... Тем не менее - знай наших!

### 6. The Lion and the Demon

Крестоносцы не смогли победить сарацинов, но отравили их культуру. В ответ на агрессию европейцев сарацины превратились в таких же кровожадных убийц. Нашествию крестоносцев пришел конец, или, по крайней мере,

■ Зверская битва. Осадных орудий порушено на многие тыщи. Приятно

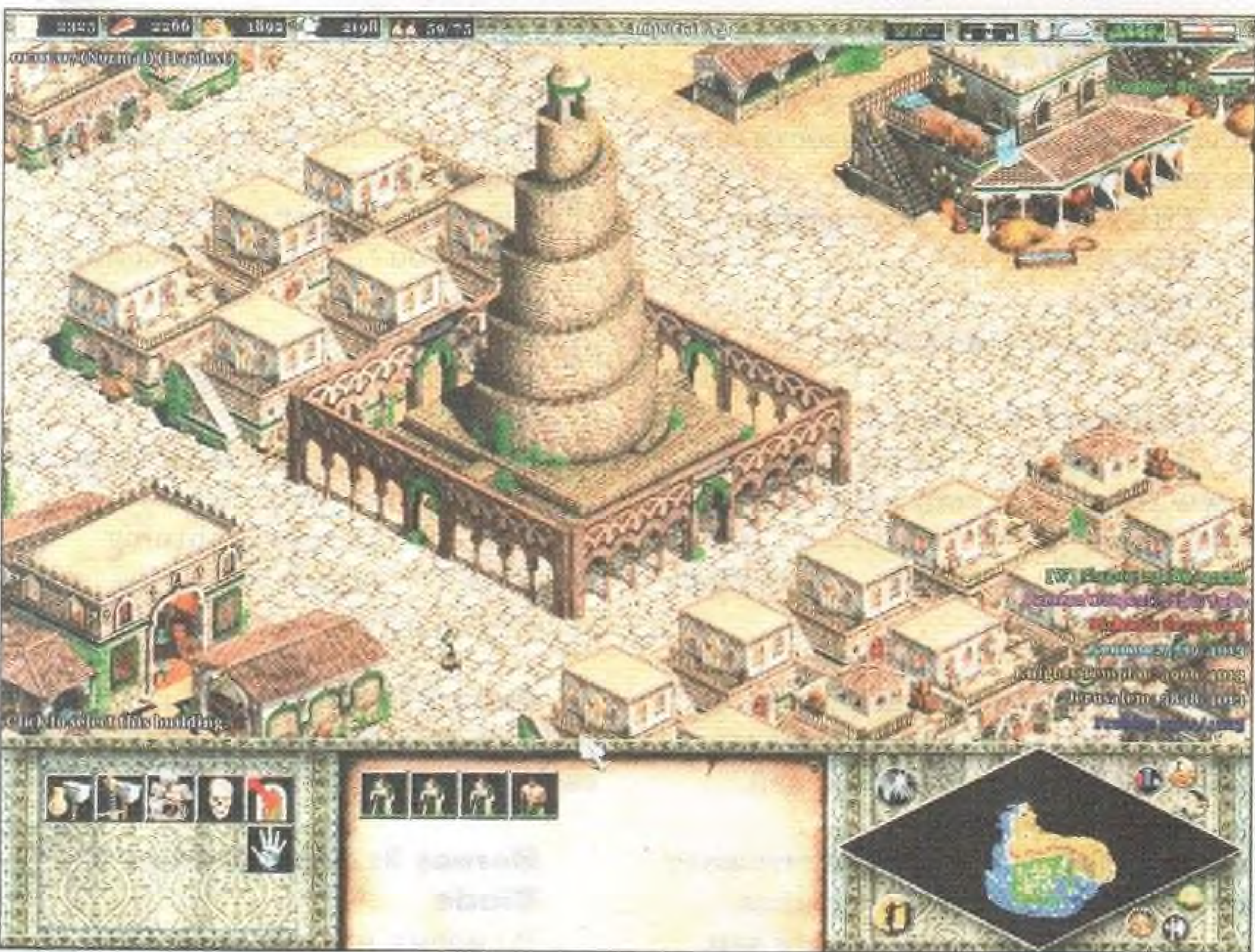
так казалось. Но три великих европейских державы – Англия, Франция и Святая Римская Империя - снаряжают еще один крестовый поход. Сотни тысяч солдат плывут к берегам Святой Земли. Саладин знает, что самый опасный его враг – Ричард Львиное Сердце, искусный полководец. Идет осада портового города Акр – если город падет, крестоносцы пройдут к Иерусалиму беспрепятственно. Все победы Саладина будут напрасны, и война вспыхнет с новой силой на десятилетия...

*Задача – построить Чудо Света и защитить его.*

Ну, вот бойня так бойня. Концептуально миссия довольно простая, но на практике придется весьма жарко. В нашем распоряжении город Акр, хорошо укрепленный город, но и силы атакующих будут под стать обороне. Атака будет идти, в основном, с северо-востока, франки будут нападать с северо-запада. С моря тоже будут нападать.

Чудо ни в коем случае нельзя начинать строить сразу. Это спровоцирует атаку Ричарда, с его монструозными требушетами (дальнобойность 20 - нехило, да?), и вообще все попрут со страшной силой. Надо поначалу поднакопить ресурсов – золота и камня там хватит, чтобы построить четыре чуда света. Провести остающиеся апгрейды – большинство технологий уже есть. Навербовать вражеской конницы – рекомендую франкскую, у них хитпойнтов больше. Создать отряд мамлюков и вовремя атаковать врага на ранних подступах. Нам все равно придется выходить из города, потому как вражеские требушеты будут вне досягаемости наших.

Можно попытаться пойти в атаку, но, честно говоря, после того, как меня атаковали, пока я был в походе – а сил там не так много, чтобы разделять их на атаку и оборону, я эту затею бросил. Нам ведь, собственно, только день простоять да ночь продержаться, а там и Красная армия подоспеет.



■ А вот и наше чудо. Какая жалость, что это не ядерная боеголовка

Само чудо строить надо где-то в центре города, на северо-восток от Siege Workshops. Так оно будет недосягаемо для кораблей, а требушетам придется подходить слишком близко к нашим укреплениям, чтобы до него достать. Батраков побольше, и кинуть всех разом – нужно как можно быстрее построить Чудо, ведь ему еще 300 лет нужно будет простоять.

Имеет смысл попытаться перекрыть северо-западный проход, хотя это может оказаться пустой затеей. Главное – это вовремя разрушать вражеские осадные орудия. Просто берем отряды конницы и мамлюков и, не вступая ни с кем в битву, направляем их прямо на артиллерию и тараны. Хитпойнтов у наших хватит на то, чтобы сделать свое дело и ускакать обратно без потерь. Кто тяжело ранен – отводим назад. Монахов должно быть голов пять, не меньше. Стараемся перевербовывать как можно больше, потому что конница для нас – расходный материал.

На золото и еду кидаем больше всего батраков, камень и лес нам на определенном этапе уже будут второстепенны. Archers of the Eyes лучше всего посадить в северную башню, которая самая дальнобойная – так они принесут больше пользы. Еще на определенном этапе нам пришлют подкрепление – имеет смысл, кстати, попробовать доплыть до наших союзников.

Когда начинать строить Чудо? Когда мы видим, что успешно отражаем атаки, когда у нас штук двадцать конников, столько же мамлюков, когда вдоволь ресурсов и батраков тоже много. Очень важно прислушиваться к предупреждениям о том, кто идет на нас, и высылать силы им навстречу – в процессе передвижения враг очень уязвим, и этим надо пользоваться на всю катушку, а то у стен уже будет поздно.

На вражеский флот можно особо не обращать внимания – они увлекутся уничтожением стен на северо-западе и особого вреда не причинят. Осторожнее с вражескими катапультами и пушками – они могут здорово повредить отряд, если вовремя не уйти из-под огня. Elite Teutonic Knights обладают просто зверской броней и лучше в открытом поле с ними не встречаться.

В данной миссии можно не стесняться использовать паузу – без нее тут было бы очень туго. Почаще ее ставим и проверяем все стены – может где проломились?.. В случае чего не забываем укрывать всех в замках. Внимание и алертность – вот что нам понадобится в этой миссии больше всего.

Удачи!

# Cheats

**Army Men: Toys in space**

Во время игры зажмите "backspace" и введите: "!throw me a frickin bone here" чтобы активировать коды. Теперь, также зажимая "backspace", вводите коды:

!captain scarlet - режим бога

!full monty - режим бога плюс предметы

!stay frosty - дает ForceField

!henry - дает 30 Insecticide Spray

!harsh language - дает 20 Fly Swatters

!here's a lockpick... - дает бесконечный напалм

!mib - дает лазерную винтовку

!this one goes to eleven - дает 3 Napalm Strikes

!scotty - дает 3 SpaceMen Reinforcements

!hey stifler - дает бесконечный Glue

!one time... - дает 3 Baseballs

!spiny norman - дает 3 HammerMines

!let me down - убирает жизни до 0

!pump me up - дает Steriods Boost

!rate me - показывает FPS

!roody-pooh - дает бесконечный Air Attacks

!the meek - проиграть

!cut to the chase - выиграть

!halloween - превращает врагов в зомби

!time for bed - проиграть

!mona lisa - дает случайный предмет

!florence - дает бесконечный MediKit

!johnny ricco - дает 3 Paratroopers

!peep show - дает 3 Recons

!heavenly glory - дает 3 AirStrikes

!yippee!!! - дает снайперскую винтовку

!penny - дает бесконечный M80's

!hey dante - дает бесконечный Aerosol

!the sun - дает бесконечный Magnifying Glass

!whistle and flute - дает Flak-Jacket

!i woke up this morning - дает 9 Blue Disguise

!no sunblock - дает 9 Tan Disguise

!incognito - дает 9 Grey Disguise

!i got two words for ya... - дает MineSweeper

!haunt haunt haunt! дает 10 Explosives

!sprinkles - дает 30 Mines

!i like to keep this handy - дает бесконечную базуку

!patty melt - дает бесконечный огнемет

!you want some - дает бесконечные гранаты

!disco inferno - зажигает солдата (не повреждая его)

!disco is dead - солдат сгорает в огне

!no one expects - вызывает толпы врагов

!italian job - неизвестный эффект

!its dark - неизвестный эффект

!door - неизвестный эффект

!only human - неизвестный эффект

!sarge calibur - неизвестный эффект

!there is no spoon - неизвестный эффект

!know your role... - неизвестный эффект

!hello neo - неизвестный эффект

!vic fontaine - неизвестный эффект

!oh behave - неизвестный эффект

!mojo - неизвестный эффект

!game over - неизвестный эффект

!when all else fails... - неизвестный эффект

**B-Hunter**

Во время игры введите:

IABAT - позволяет вам управлять машиной в виде летучей мыши

IADQD - режим бога

IAKFA - все оружие и полный боекомплект

**Delta Force 2**

Во время игры нужно вызвать консоль клавишей "~" и ввести один из нижеследующих кодов:

THETROOPER - бессмертие

SUNANDSTEEL - все боеприпасы

STILLLIFE - невидимость

*Descent: Free Space 2*

Во время игры введите www.freespace2.com. Вы увидите сообщение "Cheats activated". После этого вам будут доступны следующие коды:

Зажмите "~" и нажмите:

C - посылает сообщение врагам.

Shift+C - дает "тепловые ловушки" всем типам кораблей.

K - убивает цель.

Shift+K - уничтожает выбранную подсистему корабля.

Alt+K - 10% повреждений вам.

I - бессмертие.

Shift+I - включить бессмертие выбранному кораблю.

O - включает физическую модель "Descent".

Shift+W - бесконечное оружие для всех кораблей, включая ваш.

W - бесконечное оружие для вашего корабля.

G - выполняет все основные задания.

Shift+G - выполняет все второстепенные задания.

Alt+G - выполняет все бонусные задания.

R - заставляет цель попросить перезарядки.

Если вы включили коды, вы не сможете перейти на следующую миссию в компании.

**Disciples: Sacred Lands**

givememoney - дает по 5000 маны и золота

upgrademe - следующая битва поднимает уровень вашего лидера и юнитов

letmemove - дает юниту возможность продолжить движение

playhideandseek - делает невидимым

iwanttokilleverybody - объявить войну всем

iloveallofyou - помириться со всеми

iwanttobuildagain - позволяет строить повторно

iwillkeepaneyeonyou - показывает вражеских монстров

whoturnedoffthelights - закрыть карту

nowicanseeyou - открыть карту

whataloseriam - поражение

nobodycanbeatme - победа

givemeanotherchance - оживить мертвых солдат

makemestronger - лечение

wouldyou? - альянс со всеми

**FIFA 2000**

MOMONEY – неограниченные фонды

HOOLIGAN – призовые команды

BURNABY - EAC Pitch

SIZZLE – режим Lightning

DIZZY – режим Alien

LIGHTSOUT – режим Glow

**Grand Theft Auto 2**

Начните игру под именем "muchcash" чтобы получить $ 500000.

**Heroes 3: Armageddon's Blade**

Во время игры нажмите [TAB] и вводите коды:

nwcquigon - дает уровень

nwcpadme - герой получает 5 Archangels в каждый пустой слот

nwcdarthmaul - герой получает 5 Black Knights в каждый пустой слот

nwccoruscant - получить все постройки в городах

nwcr2d2 - герой получает все боевые машины

nwcwatto - герой получает деньги и ресурсы

nwcpodracer - герой получает бесконечное передвижение

nwcprophecy - показывает карту обелисков

nwcrevealourselves - открывает всю карту

nwcmidichlorians - герой получает 999 маны и все заклинания

**Lego Racers**

Используйте следующие имена водителей при редактировании водителя в режиме строительства.

FLYSKYHIGH - ракетная машина

NWHLS - автомобиль без колес

**Mech Commander: Desperate Measures**

В директории, куда вы проинсталлировали игру, нужно создать копию файла **"windows.flt"** под именем **"ixtlriimceourl"** На логическом экране (экран подготовки к миссии) введите:

**ROCKANDROLLPEOPLE** - убрать ограничения по массе на текущую миссию

**POUNDOFFLESH** - получить 1000000 кредитов

Во время миссии:

**LORRIE** перезарядить оружие и восстановить броню

**OSMIUM** - получить бессмертие

**DEADEYE** - получить максимальное мастерство в оружии на текущую миссию

**LORDBUNNY** - вызывать авиационный удар нажатием B + левая кнопка мышки

**MINEEYESHAVESEENTHE-GLORY** - открыть всю карту

**FRAMEGRAPH** - Код не нужен. Выводит графиk FPS

**[CTRL] + [ALT] + W** - выиграть миссию

**Motocross Madness (хинты)**

Не можете забраться на гору? Нажмите [TAB], когда будете на полпути к вершине.

На краю карты есть большая отвесная гора. Если вы хорошенько разгонитесь, то сможете на нее забраться. На вершине проедьте немного вперед, и увидите, что люди могут летать как птицы. Это не работает на картах суперкросса.

**Prince of Persia 3D**

Для того, чтобы начать игру не с первого уровня, создайте ярлык для POP3D.EXE и добавьте одну из нижеприведенных строк в Свойства/Объект:

-l "geometry\rooms\prisonfix"

-l "geometry\rooms\ivorytwr"

-l "geometry\rooms\cistern"

-l "geometry\rooms\palace2"

-l "geometry\rooms\palace3"

-l "geometry\rooms\palace4"

-l "geometry\rooms\roof1"

-l "geometry\rooms\cityanddocks"

-l "geometry\rooms\dirig1a"

-l "geometry\rooms\dirig1b"

-l "geometry\rooms\dirig2"

-l "geometry\rooms\dirigfinale"

-l "geometry\rooms\ruins"

-l "geometry\rooms\cliffs"

-l "geometry\rooms\solar1"

-l "geometry\rooms\moontemple"

-l "geometry\rooms\finale"

Начните игру и выберите "New Game". Если вы используете этот чит, то все следующие уровни придется загружать таким путем.

**Rainbow Six**

Во время игры нажмите Enter, и в появившемся окне введите код. Для его отмены введите код еще раз:

teamgod - бессмертие всей команды

avatargod - бессмертие вашего "воплощения"

stumpy - юниты двигаются быстрее

clodhopper - большие руки и ноги

meganoggin - огромные головы

bignoggin - большие головы

5fingerdiscount - перезарядить оружие

nobrainer - выключить AI. Юниты не двигаются, двери не открываются...

debugkeys - режим Debug

turnpunchkick - изменяет внешний вид моделей с 3D на 2D

1-900 - дыхание "полной грудью"

explore - можно убивать заложников

Режим Debug: после ввода 'debugkeys' нажмите F10 для перевода клавиатуры в режим отладки. После этого вам будут доступны следующие функции:

[F12] - пропустить уровень

[F7] или [F8] - самоубийство

[F6] - переключаться между противниками

[/] - компьютер проходит миссию за вас

**Revenant**

Нажмите [ENTER] и вводите:

alreadydead - дает полное здоровье

potionsnlotions - дает полную ману

alchemy - дает 999999 золота

nahkranoth - убиваете монстра с одного удара

noamnesia - неизвестный эффект

lookunderthehood - неизвестный эффект

abracadabra - неизвестный эффект

spell pouch - неизвестный эффект

gimmesomegrub - неизвестный эффект

debug - неизвестный эффект

potionmix - неизвестный эффект

**Seven Kingdoms 2**

Для запуска режима читов напечатайте !!##%%&&. Должно появиться сообщение: "Cheat codes enabled". Это надо делать каждую миссию.

CTRL+M - открыть карту

CTRL+T - все технологии

CTRL+U - toggle Mortal/Immortal King Mode

CTRL+A - toggle Debug Messages

CTRL+D - toggle AI Info

CTRL+\ - +1000 еды

CTRL+C - +1000 сокровищ

CTRL+Z - быстрая постройка

CTRL+; - +10 популяция в выбранном городе

CTRL++ - Seat of Power Full

CTRL+J - неизвестный эффект

ALT+CTRL+E - -10 репутации

ALT+CTRL+R - +10 репутации

ALT+CTRL+K -20 повреждений выделенному зданию

ALT+CTRL+J +20 повреждений выделенному зданию

ALT+CTRL+X - -1000 сокровищ

ALT+CTRL+C - -1000 еды

**Total Annihilation: Kingdoms**

Во время игры нажмите [Enter], в появившемся окне нажмите + и вводите код. Нажмите [Enter] для активации. Введите код еще раз для отмены.

atm - мана

nowisee - карта

Как получить драконов оппонента:

Начните игру как Aramon. Используйте Monarch'а чтобы убить строителя противника (например, shamen), затем оживите его и прикажите построить дракона. Можно получить драконов всех сторон. Это работает только в Skirmish.

Если вы играете как Taros, прикажите Mind Mage "обратить" строителя противника. Так можно получить все юниты противника, включая дракона.

Пропуск миссий в Campaign: начните миссию. Провалите ее, затем, во время перезапуска нажмите next для запуска следующей миссии.

*Ст. о/у Goblin*

# Unreal Deathmatch

- Ну, теперь давай про карты! – заторопил рассказчика нетерпеливый Кабан.

- Давай. На многих дэсматч-картах Unreal есть ловушки, попадание в которые чревато для бойца либо утратой ценного фрага, либо внеплановым респауном – что, в принципе, одно и то же. Говорить мы будем только о стандартных картах, потому как не все могут надыбить самодельные.

- Ну что там за ловушки?

- Ловушки – это, понятно, ловушки и есть. К ним не относятся лава и емкости с кислотой. Если игрок дохнет в яме с ними, он просто отправляется на респаун, и фраг при этом не теряется. Если игрок разбивается при прыжке с большой высоты - фраг также не вычитают. В принципе, если осталось 10% жизни, а на хвосте висит браток с толстой пушкой, имеет смысл прыгнуть в лаву самому. Фраг не снимут, а вот враг тебя на халяву не пристукнет. Предупреждаю: все это – для оригинальной версии, начиная с патча 220 - такого безобразия нет, и фраги за самоубийства отнимают в полный рост. Не могу забыть такой прикол. Как-то раз на DmElsinore я пытался от лавы снизу пострелять из снайперской винтовочки народ, бегающий по верхнему этажу. Стою, понимаешь, целюсь спокойно. И тут мимо меня пролетает Анлорд и падает в лаву! До того неожиданно, что я даже выстрелить не успел. Он потом рассказывал, что хотел ручкой помахать.

- А что, можно?

- Да, там есть три жеста, по умолчанию привязанные на J,K и L. Еще как-то раз бились там же, и я двоих из MiniGun'a окучивал. Так они подумали-подумали, а потом вместе вниз сиганули. Вот я обломался - два фрага сбежали!..

- Ничего не скажешь, экие попадаются подлецы!

- Да уж... Однако мы вроде как про ловушки гутарили. Так вот, есть места, попадать в которые категорически не рекомендуется. Во-первых, вентиляторы. Они на двух уровнях: на DmAriza под потолком, а на DmDeathFan – наоборот, внизу. На DmAriza вентилятор расположен над шахтой, набитой кучей рулезов. Вентилятор крутится и создает восходящий поток, в котором можно высоко подпрыгивать. Если потренироваться – получится допрыгнуть и до вентилятора. Но вообще-то, чтобы в него попасть, надо уж очень сильно постараться. Хотя отдельные все равно умудряются. Результат – минус фраг. А вот на DmDeathFan упасть вниз можно элементарно, потому как весь уровень состоит из пары балконов и мостиков между ними. Свалиться с мостика при стрейфе – раз плюнуть, а в итоге – все тот же минус фраг.

Очень неприятное место имеется на DmDeck16. На нижнем ярусе есть нечто вроде электрического разрядника, по непроверенным слухам там 85000 вольт. А рядышком лежит гранатомет. Если просто брать пушку, то убиться почти невозможно. Подлость заключается в том, что там же находится точка респауна. Если ты от кого-то пятишься, отстреливаясь, и в этот момент умираешь, то машинально делаешь еще один выстрел, в результате которого респаунишься. Отпустить кнопку "заднего хода" обычно тоже забываешь, потому как все происходит очень быстро. Если возрождение произошло в этом славном местечке, то ты окажешься как раз спиной к разряду и автоматически сделаешь шаг назад. Все, кранты. У меня в ушах до сих пор звучит вопль Анлорда, когда он последний раз именно так туда и въехал. Потерять фраг таким образом, конечно, очень обидно.

Наряду с ловушками-самоловами есть и другие, приводимые в действие бойцами. На DmHealPod в центре зала расположен зеленый "лечебный стакан", обладающий целительными свойствами. Отсюда и название – Heal Pod. Но стакан этот с примочками, и потому добрые люди там могут так подлечить, что... В зал ведут два прохода, в самых узких местах которых на полу расположены кнопки. Обойти кнопки нельзя, их можно только перепрыгнуть. Так вот, при нажатии на кнопку в "лечебном стакане" срабатывает лечебный же пресс. Включенный кнопочкой пресс легко вдавливает мозги любителя целебных процедур именно туда, где им положено находиться. Наступая на кнопку, неплохо крикнуть врачуемому: "Доктора вызывали?!". Фраг нажавшему на кнопку в оригинальной версии не прибавляют, а убиенному не убавляют – так, дружеский прикол "голова в трусах". От версии 220 и выше дружба заканчивается, все становится на свои места. В общем, в свете вышесказанного, долго стоять и лечиться нельзя. Лучше несколько раз быстро промчаться туда-сюда через "стакан" – целее будешь. Лично я через кнопки обычно перепрыгиваю, потому как срабатывание лечебного пресса дает всем знать, что в зал кто-то вошел. После этого народ начнет встречать тебя по-всякому. А кого-то плющить просто нет смысла, я это даже в 220 не люблю, лучше уж поиметь честный военный фраг.

На DmRadikus около комнаты с силовым армором и MiniGun'ом есть такая здоровая квадратная кнопка. При нажатии на нее пол в комнате на пару секунд раскрывается, и если там кто-то стоял, то он благополучно совершает срочное погружение. Еще давить на нее имеет смысл тогда, когда хочешь запереть кого-то на узком приступочке над бездной и угостить из крупного калибра. Или если бежишь за амплифайером и хочешь прикрыть себе тыл. Или чтобы не давать никому силовую броню и пулемет. Но, на мой взгляд, это уже сильно попахивает кемперством.

Есть еще одна ловушечка, расположенная на DmFifth. Есть там такая панель со стеклянным окошком, а за этим окошком что-то такое светится. Надпись над ним гласит: "Engine Power Core Control", то есть за ним – механизмы питания ядра реактора. Если в это окошко пальнуть, то на уровне случится небольшое землетрясение. Пару секунд будет практически невозможно двигаться. Толку от этого, конечно, никакого, потому что и тебя самого колбасит по полной программе. Но если засадить в оконце пять раз подряд, и таким образом отрубить реактору питание – ядро взорвется и убьет всех. Включая любознательного стрелка. То есть минус фраг.

- Ну и на фиг это надо?

- Дело в том, что за секунду до взрыва в центре зала открывается люк, ведущий в уютный погребок. А там лежат: силовая броня, amplifier и супер-хилинг. Дрожащими от радости руками ты быстро собираешь все добро, вылезаешь, и...

- Счастье для всех! И пусть никто не уйдет обиженным! – процитировал Гоблин.

- Ага. Все радуются. Но такая фишка срабатывает только один раз. Оно и понятно: реактор пока респаунить не научились. Но надо

помнить, что броня внизу какая-то хитрая. Во-первых, AC=200 уменьшается со временем до нуля. Во-вторых, если успеть схватить силовую броню, лежащую на верхнем этаже, она приплюсуется к этой.

- И?

- Да у тебя станет две силовых брони сразу! Они так и нарисуются на экране - две штуки рядышком. А если прихватить еще и Assault Vest, то получится почти 400 брони (облезающей со временем) и 200 жизни! Вот, про ловушки, вроде как, и все. Вообще же, я считаю, что такие прибамбасы делают игру намного разнообразнее и интереснее!

- Но при этом надо постоянно помнить, что в версии 220 и выше все вышеперечисленные примочки строго снимают фраг, включая падение с большой высоты и утопление в воде, - добавил Адэн.

- Да, про это забывать нельзя. Классика – это одно, а патчи – совсем другое.

- Мужики, а вот я слыхал, что там боты какие-то просто жутко сообразительные. Это так?

- Именно так. Прежде чем выходить против людей, надо как следует поиграть с ботами. Включаешь штук пяток, а потом часок-другой конкретного месилова. Очень помогает развитию и становлению профессиональных навыков. Когда натренируешься с элементарными скиллами, ставь ботов побольше. Когда с продвинутыми – сокращай, иначе поначалу они тебя просто аннигилируют.

- Что, серьезные бойцы?

- В общем-то, да.

- Скилл меняется?

- Да, я уже говорил. Кстати, искусственный интеллект ботам прописал сам Стивен Полж.

- Это тот, который сочинил "риппербота" для Quake? – спросил Гоблин.

- Он самый. А уж "рипербота", согласись, в отсутствии скилла никак не заподозришь. Вот и эти стреляют так, что и во сне не приснится. И при увеличении скилла у них возрастает только меткость, а не способность к навигации. Скажем, бот третьего уровня делает три выстрела из винтовки и все три раза попадает. Может, он попадает подряд и больше, но у меня никогда не хватало здоровья проверить. При этом он еще и стрейфился, гад. Это к вопросу о том, почему ему так много нужно было попаданий, чтобы меня убить.

По умолчанию боты всегда стреляют в грудь. Поэтому бот-снайпер может попасть тебе в башню только случайно или потому, что кроме твоей головы из-за укрытия ничего не торчит. Они не пользуются снайперским "зумом", не кемперят из укрытий, да им это и не надо. Но если включена обучаемость бота, то он начинает копировать некоторые приемы человека: например, стреляет ракетами под ноги.

- С винтовкой в засаду садится или больше бегает?

- Бывает и прячется, но на месте при этом стоит крайне редко, что затрудняет встречный снайперский отстрел.

- Хм... Слушай, сколько я видел в жизни ботов, все они – полные кретины. Неужто тут по-другому?

- Нет, тупизна, конечно, в наличии. Например, они любят нырять. А вот выныривать при этом забывают, отчего тихо дохнут в пучине. Выныривать любят почему-то только боты-тетки. Видать, у них организм по-другому устроен. А с опасной высоты постоянно прыгают и те, и другие, в воду для уменьшения вреда никто не целится.

Плюс - они все постоянно жульничают. Если бот засел в воде, то оттуда он просматривает все направления, в том числе – и абсолютно глухие. То есть сидит и смотрит сквозь стены. Если бот хоть раз заметил противника, то дальше видит его даже сквозь препятствия до чьей-либо смерти - своей или противника. Как-то раз наблюдал, как на DmRadiikus два бота вели ожесточенную перестрелку друг с другом, при этом один сидел под мостом под водой, а другой на подоконничке с гранатами. А поверхность воды там совершенно непрозрачная. Но это им не мешает. И в стены они часто стреляют непонятно по кому.

От них бесполезно прятаться в темных углах – все равно заметят и прибьют. Вследствие этого битвы на DknightOp с людьми сильно отличаются от битв с ботами. Людишки бегают в полной темноте, изредка озаряемой вспышками выстрелов, в то время как боты вообще никогда не выключают фонари.

- А невидимость для них как? Тоже сразу все видят?

- Нет, не сразу. Но "работает" она для них до поры до времени. Как-то раз на DmAriza, в уголке, где лежит четверка, притаился бот. Я с невидимостью подошел к нему почти вплотную – хорошо, она вообще работает против ботов. И было у меня 200 пунктов жизни и 100% силовой брони. Подошел, аккуратно прицелился из винтовочки и ка-ак влупил ему прямо в ухо! Так вот, этот бот после выстрела в ухо мне такое устроил! Когда я смог спокойно вздохнуть, у меня осталось всего 40% здоровья.

Кстати, всеми видами оружия бот пользуется примерно одинаково. Помню один момент на DmRadikus. Бот сначала применил ко мне миниган, а потом то ли у него патроны кончились, то ли возникла свежая идея относительно того, как со мной разделаться пободрее. Короче, он разогнался и прыгнул на меня. Я услышал, как на лету он взвел затвор FlakCannon, а потом огромное дуло глянуло мне прямо в нос, – это он еще не приземлился, затем характерный звук выстрела, и – чудесный вид со стороны на мои элегантно раскинутые мозги.

Практически любое оружие в руках бота смертельно опасно. Но, по большому счету, они далеко не всегда применяют его наиболее рациональным способом. Тактика боя с любым оружием у них почти одинакова. Но есть такое, захапав которое, бот вообще не оставляет тебе никаких шансов.

- Например?

Пример номер один – FlakCannon. Если рядом оказался бот с этой дурой на руках, то последнее, что ты увидишь, будет либо огромная дыра в стволе перед твоим шнобелем, либо летящая в лоб здоровенная осколочная граната. Это еще при том условии, что ты успеешь развернуться на звук выстрела. Неважно сколько у тебя здоровья и брони, он спокойно уделает тебя выстрелов с двух. Из тройки убивают очень быстро, хотя сам я с правой кнопки попасть практически не могу. Из заапгрейженой единички бот тоже может врезать так, что мало не покажется. И не дай Бог, если эта единичка у него будет с amplifier'ом!

- То есть сущность амплифайера бот просекает?

- Видимо, да. Но почему-то им не пользуется, если имеет пушку большую, чем единичка. Ну, а уж если возьмется долбить из ASMD, то это просто страшная штука. Кстати, я не обращал внимания, будет ли стрелять в меня бот из восьмерки, если на мне костюм химзащиты.

- Обязательно будет, - заверил Анлорд.

- А аптечки бот жрет?

- Да, но только тогда, когда рядом никого нет. Во время боя бот сражается как камикадзе и на такую ерунду, как трусливое подбирание аптечек, не отвлекается. Но уж если он за ними бежит, то вдогонку его замочить нетрудно – он не огрызается, не увиливает, да и вообще, похоже, не соображает, что его преследуют. Зато неплохо шарит в секретах и, будучи

крутого скилла, постоянно по ним лазает. Именно таким образом я об этих секретах и узнавал – от ботов. Правда, в некоторые секреты боты не заходят никогда, – наверное, из-за того, что туда трудно попасть, а у них не хватает на это мозгов. Или просто не научили.

- Сколько штук-то рекомендуешь запускать за раз?

- Это уже как тебе самому больше нравится. Когда ботов на уровне мало, они стараются сидеть в засаде или патрулировать определенный участок территории. Иногда запаришься искать. Кстати, даже в засаде они на месте не стоят, а мельтешат туда-сюда, затрудняя отстрел. А когда ботов много, они устраивают на уровне кровавое побоище. При попытке пробежать мимо сцепившихся ботов главное - не оказаться между ними, иначе моментом прибьют. Но вообще, не надо на них сильно зацикливаться, потому что даже самый хорошо сделанный бот – это далеко не человек.

- Ну, а как бы ты обрисовал общие положения битвы для меня – полного чайника в Unreal?

- Хм... Вопрос непростой, - улыбнулся Олком. – Сперва – прописные истины. Для начала разучиваешь все карты. Без этого – никуда. В каком ключе строить игру – носиться по карте ураганом или крысой притаиться в темном уголке – дело твое. Польза есть и от того, и от другого. К тому же против разных противников работает различная тактика.

Хочешь притаиться – беги от тени к тени, таких мест на картах навалом. Проверяй верхние нычки и бей по засевшим там из снайперки. Тут главное – смертоносность первого удара, на котором сразу все может и закончиться. На невидимость не рассчитывай. Она есть только на одном уровне, да и выстрелы тебя сразу выдадут. Зато вполне пригодится глушитель (acoustic dampener) – полезнейший дивайс для потайной стрельбы. К сожалению, попадается редко и работает недолго. Амплифайер лучше не брать, потому что с ним будешь светиться как фонарь и немедленно демаскируешься. Для работы с противником в более тесном контакте неплохо иметь при себе FlakCannon.

Хочешь побегать – надо действовать по-другому. Для начала определяешь и накатываешь себе "рельсу", то есть маршрут, на котором ты можешь последовательно отжирать наиболее ценные и полезные рулезы. Не забывай при этом про секреты – именно в них лежит то, что другие зачастую просто ленятся брать. Старайся не устраивать продолжительных дуэлей, ставка делается на зверский натиск и мгновенную расправу. Не получилось сразу – отваливай отжираться и собирать боеприпас. При этом следи за врагом, кабы он тебе в спину не присадил чего. Убегать – это правильно, потому что ты запросто можешь устроить неплохую подставу разгоряченному товарищу за ближайшим углом. Если он таки прорвется, – все аптечки ты уже отожрешь и сможешь контратаковать. Если же враг немерянно силен, то именно так его и надо валить: подход-отход, до тех пор, пока он не сдохнет.

Держи в голове, что битвы будут проходить на коротких и средних дистанциях, а потому сообразуй с этим свой выбор оружия. Мой выбор – razorjack. Бить старайся в репу, это наиболее эффективный прием. Стрелять советую альтернативным способом, что позволяет напустить лезвий побольше. Ничего, что первый выстрел немного тормозит. Чем больше лезвий, тем труднее врагу уворачиваться от непредсказуемых рикошетов. А ты еще можешь заруливать ими вслед бегущему, что тоже помогает. Сам понимаешь, максимальный эффект можно поиметь только в тесных помещениях типа коридоров, где попадание рикошетом наиболее вероятно. Помимо razorjack'a можно пользовать ASMD. Вещь тоже неплохая, но лезвия все-таки будут покруче. Вот, общие наметки на бой примерно таковы.

- А насчет тимплея?

- Ну, тимплей в Unreal несколько отличается от того, к чему все привыкли в Quake. Перво-наперво –архитектурой уровней. Дело в том, что они заточены все-таки под dm-standard, а не под тимплей. Но, тем не менее, это вовсе не игра типа "беги-стреляй". Как и во всяком тимплее, тут, в первую очередь, надо думать. А думать тут есть над чем, можешь не сомневаться.

Немного о картах. Повсеместно – масса входов-выходов и связанных помещений. С оружием вопрос решен неплохо. А вот чего-то такого, что следовало бы пасти, отжирать и потом рулить – крайне мало. В первую очередь, это касается амплифайера. Напоминаю, что это вовсе не quad из Quake. Это – энергетический усилитель, и работает он всего с двумя видами оружия: единичкой и ASMD. И все. А потому контроль над ним вовсе не дает такого смертельного перевеса, как это происходит в обоих Quake. Далее у нас идут shield belt и мега-здоровье. Их тоже надо отжирать в обязательном порядке – это, думаю, очевидно.

Теперь подробнее про амплифайер. С единичкой много не навоюешь при любом раскладе, даже имея усилитель. А вот усиленный ASMD – это то, что надо. На дальних дистанциях пользуем обычным порядком, на средних – в альтернативном. Бьет наповал, а уж если сферой жахнешь, мало не покажется никому.

Как показала практика, в тимплее очень неплохо работать боевой двойкой, топча врага с товарищем на пару. Вариант: у одного винтовочка, у другого – ASMD. Один лупит вдаль, другой обрабатывает тех, кто поближе, и тех, кого не смог пристрелить снайпер. Вообще, на тесных картах старайся больше упирать на оружие массового поражения – сферу, ракеты, гранаты. Акцент при этом – на коридоры и пути возможного подхода. На открытых пространствах – наоборот, работай дальнобойным.

И как только Кабан открыл рот для того, чтобы задать очередной вопрос, включилась система внутреннего оповещения. Густой, сочный бас заполнил весь предбанник:

- Второе отделение первого взвода первой роты полка "Пернатый Змей", старший группы – сержант Кабан. Опергруппа "Упырь" резерва главнокомандующего, старший – сержант Демон-Киллер. В течение десяти минут прибыть на доклад к командиру дивизии. Гоблин, Лютый, вас тоже касается!

В стене что-то клацнуло, и наступила тишина. Не говоря ни слова, бойцы поднялись и быстро оделись. Минута – и, разобрав стволы, десять солдат уже были готовы к выходу.

- Ну, вы тут отдыхайте еще, а мы уже поскакали! – сказал изрядно поднабравшийся знаний Кабан.

Новые знакомые обменялись на прощание крепкими рукопожатиями. Кабану было напомнено о том, что своевременное проставление – залог долгой и крепкой войсковой дружбы. Решающая встреча для обоюдных возлияний была назначена на этот же вечер в корабельном кабаке.

Хлопнула дверь, снова загремели сапоги по металлическом полу, и стало тихо.

Олком повернулся к товарищам.

- Ну что... А ведь Unreal Tournament – уже вот-вот...

P.S. За оказанную помощь благодарю старых бойцов: ]A[.Alrik и ]A[.PredatoR [RGA].

**Уважаемые читатели!**
**У вас есть уникальная возможность приобрести указанные выпуски "Навигатора Игрового Мира", а также "Энциклопедию Компьютерных Игр. Выпуск 1." и спецвыпуск "Might & Magic".**

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

№ 3'97

№ 7'97

№ 8'97

№ 1'98

№ 2'98

№ 3'98

№ 4'98

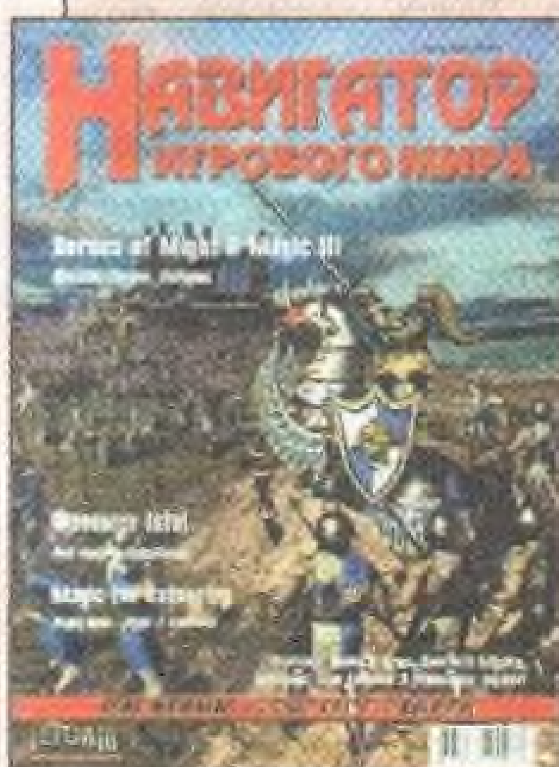
№ 5'98

№ 6'98

№ 12'98

№ 1'99
№ 1'99 + CD

№ 2'99
№ 2'99 + CD


№ 3'99
№ 3'99 + CD

№ 4'99
№ 4'99 + CD

№ 5'99
№ 5'99 + CD

№ 6'99
№ 6'99 + CD

№ 7-8'99
№ 7-8'99 + CD

№ 9'99
№ 9'99 + CD

№ 10'99
№ 10'99 + CD

**Для этого нужно сделать заказ:**
**- по почте, отправив письмо по адресу 123182, Москва-182, а/я 2;**
**- или по электронной почте navigat@aha.ru.**
**В письме укажите, какие номера вам нужны, адрес, по которому их нужно отослать, а также общую сумму заказа.**

**Стоимость каждого экземпляра – 20 рублей без компакт-диска и 32 рубля – с компактом,**
**Стоимость "Энциклопедии Компьютерных Игр. Выпуск 1." и "Лучшие игры для Playstation" – 35 руб.**
**Стоимость спецвыпуска "Might & Magic" – 20 руб.**

**Доставка – по почте, наложенным платежом.**
**В заявке обязательно укажите почтовый индекс и Ф.И.О.**

*Народное творчество*
*(перевод BIB The Tall)*

# Избранные последние слова

Тысячи отважных персонажей расстались с жизнью в ролевых играх. Их последние слова будут вечно жить в памяти потомков. Покойтесь же с миром.

- Заходим.

- Не заходим.

- Я иду за ними.

- Я наношу удар дракону и приказываю ему оставить меня в покое.

- Я выпиваю жидкость из бутылки с надписью "Яд" в надежде, что на самом деле там лечащее зелье.

- Я убью его.

- Поручите это мне.

- Че вы там несете, что у пентаграммы только ПЯТЬ сторон?

- Какой-то бестолковый свиток с повторяющейся надписью HASTUR HASTUR HASTUR...

- Щелк?!... Как, эта штука продается незаряженной?

- Почему пламя факела стало голубым?

- Доверьтесь мне.

- Я никогда не теряюсь.

- (Коридор впереди полон коричневой жижи). Я кастую Fireball вдоль коридора, после чего отправляю на разведку огненного элементала.

- Проклятье! Эта штука не помирает!

- Он нанес мне удар и снес... СКОЛЬКО снес!?

- Да это же всего лишь кобольды!

- Эй, этот сундук меня ужалил!

- Я пытаюсь двигаться бесшумно в plate armor...

- Я не нашел никаких ловушек!

- Интересно, что будет, если нажать эту кнопку?

- Не волнуйся, похоже, он всего лишь первого уровня.

- В этой стометровой стене так много дыр, что спуститься не составит труда.

- Я закрываю глаза и приближаюсь к драколиску, выставив вперед мое зеркало.

- А эту зеленую слизь можно кушать?

- Я просто подойду к дракону невидимым.

- Почему этот человек говорит на языке жестов?

- Этот тип умертвий не умеет высасывать уровни.

- Я открою дверь, зайду к нему сзади и ударю его в спину!

- Нам повезло! Дракон спит.

- Это всего лишь статуя.

- Дверь без ловушки, поэтому мы ее открываем.

- Я уже ходил по этому подземелью. Я знаю его как свои пять пальцев!

- Хорошо, развяжите пленников и заприте их в каморке.

- (Звездные войны): штурмовики не могут попасть по Wampa на таком расст...

- Путешественник: "Кто спер батарейку от моего гравипояса?"

- Они одеты в синие одежды? Это друиды. Бросайте кубики для определения инициативы, детишки. (После чего был съеден полиморфными Костяными Дьяволами).

- Не боись! Виверны никогда не атакуют, если их не спровоцировать.

- Следи за дверями, а я прикончу Бехолдера, который охраняет сокровище.

- Кошмар, да? Атакую один раунд и готовлюсь бежать прочь.

- Я снимаю доспехи, и тихо пробираюсь мимо дракона.

- Им нужно двадцать, чтобы нанести по мне удар. Я неуязвим.

- NPC: "Давайте бросим оружие на пол и поговорим. PC: "Договорились!"

- Мы выбили всех монстров на этом уровне.

- Что значит восемнадцатиметровый крокодил? Ты же просто сказал крокодил...

- Отойдите, слабаки. Я сам убью его.

- Оопс.

- Моя первая стрела НЕ ПОПАЛА в колдуна? Хорошо, я стреляю еще раз.

- И куда запропастился этот вор?

- Западня? Какая западня?

- Да ладно вам! Если бы это была "Кнопка самоуничтожения корабля", неужели они бы разметили ее в таком месте, где любой может ее нажать?

- Вы – банда трусов! Я сейчас докажу, что весь гарнизон орочьей крепости не выстоит против среднего варвара.

- Так значит, мы оказались в неисследованной части подземелья в полной темноте... Источников света нет, инфравидения нет... Придумал! Начинаем кричать, чтобы мы могли определить друг-друга по звуку!

- Я прикончу пленников в любом случае, и мне наплевать, понравится это нашим добреньким PC или нет!

- Знаете, ввиду того, что наш друид настолько противен – так ему и надо, я поджигаю его драгоценный лес.

- Прекрасно блефуете, Агент 42, но, увы... Видите ли, только что я распознал, что у вас в руке не пистолет, а "тщательно замаскированная зажигалка".

- Существо с двумя головами БАБУИНА и чешуйчатым телом РЕПТИЛИИ? С ЩУПАЛЬЦАМИ вместо рук? Похоже на произведение какого-нибудь тупого мага. Давайте его прикончим.

- Да, это правда, что я оскорбил DM в присутствии спорящей команды приключенцев, но он относится к таким вещам просто, и не станет вымещать обиду на моем персонаже.

- Оки, могучий Один! Если ты не снизойдешь ответить на мои мольбы, я скажу, что я действительно о тебе думаю!

- Ладно, мужики. Мне очень жаль, что мои действия привели к тому, что нас здорово потрепали в этом городе. Но вы же не держите на меня зла?

- Оппс, я брызнул огненным маслом на мою бороду. Как только мы расправимся с этой ящерицей, я смою его.

- Оки, мы же знаем, что он LAWFUL Evil, поэтому он сдержит данное слово, что он нас не предаст.

- Так значит, я перескочил через пропасть? Уф, на какое-то мгновение я подумал, что ты вспомнишь о превышении мной допустимого веса.

- Оки, раз уж я наткнулся на спальню принцессы Савитры, то почему бы мне не попытаться ее соблазнить?

- Благодарение Господу! Перед нами лагерь хобгоблинов, быть может, они помогут вылечить наших раненных.

- Не волнуйся! Для моего-то уровня шанс выбросить количество очков, недостаточное для того, чтобы перелезть через стенку, бесконечно мал.

- Ну, ладно, я прыгаю... Так, пока я лечу вниз – активирую кольцо Ring of Feather Fall... стоп, а я не передал его Джиму?

- Так ты Тиамат, да? Ты Evil? Да? А не хочешь стать Good?

- Я замахиваюсь битой и наношу удар по гранате, отправляя ее через комнату в группу чужих... Стоп, это же граната с контактным взрывателем!

- Оки, я думаю, что Торанага прав. Ничего там нет, за этой дверцей шлюза. Давайте откроем чертову штуковину.

- Свистящие звуки? Да нет же, у них нет гранатомета!

- Они не могут зайти к нам с флангов, у нас же есть мультисканер!

- Давай, давай! Со стрелами против кевлара?

- Так ты говоришь, Tsu Han пилотирует этот челнок? Разве у него когда-нибудь был Insystem Pilot? ПОЧЕМУ ТЫ УЛЫБАЕШЬСЯ?

- Значит, гигант свалился в пропасть? Я перепрыгиваю через нее и забираю его сокровища.

- Я первый, чур, я первый!

- Динозавр? Никаких проблем, правда, Балинор?

- И ты, сын ведьмы, зовешь себя варваром?

- Спящему дракону: "Оппс, не хотел вас беспокоить".

- Вперед, мы пока еще не нашли ни

одной ловушки.

- Рейнджер: "И что я вижу?"

DM: "Помнишь ловушку, которая прикончила проводника Индианы Джонса в "Поисках потерянного ковчега?"

- Алмазы... Золото... Сапфиры!!! Терри! Терри, мы богаты, мы богаты, мы несметно богаты!!!... Терри... Терри??

- Эй, да чтобы я не узнал дракона?

- Послушай, что ты имеешь в виду под "Вся комната, в которой мы находимся, определяется как ловушка"?

- Эй, ты, Frost Giant! Как там погода наверху?

- Спорим, именно мне достанется проклятый предмет?

- Стоять!

- Знак с надписью "Пропасть". Иду к нему.

- Послушай, я нашел, поэтому я и возьму.

- Я думаю, нам нужно с ним договориться.

- Я еще не умер, у меня еще есть пять хит-поинтов.

- О, нет. Нас спасают, какой позор!

- Конечно же, это опасно. Но только подумай об experience points.

- Я становлюсь под Fire Giant и направляю волшебную палочку вверх.

- Не волнуйся, у меня есть план.

- Да не будет он применять одну и ту же уловку дважды!

- То, что ты – дракон, еще не дает тебе права толкаться.

- И совсем они не выглядят настолько круто.

-Что значит "тролли регенерируют"?!

- Сюда, киска, кис, кис, кис...

- Мне кажется, ему можно доверять.

- Да ничего они не значат, эти звуки.

- Магия - для слабаков.

- Он промажет. Ты только посмотри на мой показатель AC.

- Как же хочется чего-нибудь убить.

- Мужики, все чисто.

- Медведи-оборотни Гамми? Как только они превратятся в людей, мы перебьем их без проблем.

- Постойте, помните, старик что-то говорил о проклятье?

- Эй, откуда взялись эти здоровенные тараканы?

- Боб, у тебя остались гранаты? Брось мне одну...

- Опять!?!?!

- Он выбил мне глаз? Ладно, я выдираю второй и швыряю в него с выражением бесконечного презрения...

- Я выдергиваю из сферы металлическое кольцо (узнает гранату Holy Hand).

- Возможно, это была неудачная идея.

- Мой бог защитит меня.

- Ты не посмеешь!

- Наконец-то! Мы выбрались, мы в безопасности!

- Послушайте, мы же команда!

- Ты совсем не похож на мага!

- Вот, держи веревку, я начинаю спускаться.

- Я думал, что ты принес пищу!

- Оки, если рыгнул не ты, то кто же?

- Обращаясь к DM: "В этом подземелье вообще есть что-нибудь интересное?"

- Ребята? Hello? Кто-нибудь!?

- Драконы дадут кучу экспы.

- Мне ли не распознать иллюзию.

- Таинственные тени в комнате, я не боюсь вас, вам меня не испугать!

- Запах газа? Оки, у меня фонарь с колпаком, чего мне бояться?

- Снять доспехи и попытаться плыть? Забудь об этом – я с таким трудом раздобыл эту +3 Plate Mail. Да и DM не любит, когда кто-нибудь помирает. Он же не даст мне захлебнуться, так ведь?

- Молнии не рикошетят от каменных стен, правда?

- Баллиста, это еще что за штука? Сколько дэмеджа она может нанести?

- Ну и что с того, что он позовет стражу? В таком городишке не может быть много милиции.

- А, эти. С этими я уже дрался.

- Как же все надоело.

- Быстро! Так что говорится в этой рукописи?

- Прочитай-ка мне его (о свитке с заклинанием Fireball).

- МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ!

- Ты должен быть Богом, чтобы улыбаться после такого удара.

- Возьми у Бехолдера глаз, и Bingo!

- Не мог же я промахнуться...

- Не волнуйтесь, я его ударю! Я его ударю!

- Но это же наш друг!

- Хотел бы ты получить этот меч?

- Я прохожу в дверь. Минуту, я сначала проверяю, есть ли ловушки!

- Не смеши меня. Эти монстры никогда не преследуют.

- Я бегу к монстру, набрасываю на него магическую сеть и снимаю с его шеи драгоценный камень.

- Хм, стены со странной окраской. Ладно, прикасаюсь к стене...

- Что ты имеешь в виду под "энергетическое оружие запрещено"?

- Попался!

- А он что, действительно огнедышащий?

- Я спрыгну с крыши, и ему не достанется мой последний HP.

- Я объясню огру, что это была неумышленная ошибка.

- Опа! Нимфа-то снимает одежду!

- Не волнуйся, у ядовитых – тело в оранжевую полоску.

- Я действительно не имел понятия, что это противозаконно.

- И какова длительность нашего Fly?

- Не понимаю, он уже должен был отдать концы.

- Если у нас будет бесстрашный вид, они не станут атаковать.

- Чего беспокоиться о гильдии воров, они понятия не имеют, кто это сотворил.

- У меня есть множество заклинаний, оружие не понадобится.

- Я – наследник престола, они не посмеют.

- Как ты не поймешь, условия равны. Если мы не можем видеть их, то они не могут видеть нас.

- Хотите, продемонстрирую мое новое заклинание?

- Что-то не то творится с моим D20.

- Эй, Билл, срочно кастуй Detect Invisibility, срочно! Билл. Билл? Где Билл?

- 23... 24... Это была его последняя стрела.

- Видели голову этого мужика? Хотел бы я знать, ЧТО это было.

- Если вы меня зарубите, я стану еще сильнее.

- Чтобы я боялся призраков?! По крайней мере, я попытался.

- Это всего лишь иллюзия красного дракона!

- Я перерезаю красный провод.

- Что ты имеешь в виду под "пули просто отскакивают от него"?

- Так и быть, мужик, у тебя есть еще один выстрел.

- Дракон? Какой еще дракон?

- Мужики, там, в коридоре огромные жуки.

- Brak... Какое глупое имя для варвара.

- Зовите меня Крегор Бессмертный! Давайте разделимся.

- Готовы сдаться? Да это всего лишь пехота.

- Покатив дайсы: "Боже, только не взрыв боеприпасов..."

- Бомбардировка? Да, конечно... Но она есть и у меня.

- Я уверен, подкрепление прибудет своевременно. Они обещали.

- Я – вампир. Никто из смертных не сможет меня убить.

- Что значит "Они бросили ее обратно?"

- Их осталось только двое...

- Одна из них сработает. Просто начинайте жать на все подряд.

- А этого тупого скелета я сделаю моим двуручным.

- Ты же на моей стороне, правда?

- Я говорю стражнику, чтобы он пошел себя оттрахал, только я говорю это вежливо.

- Открой дверь, шлюха! (произнес один PC, обращаясь к другому – женщине-файтеру. После этих слов она разрубила обидчика до пояса).

- Символ коммунизма на боевой шлюпке? Сейчас я отстрелю его.

- Я задерживаю дыхание и пробегаю через газ.

- Быстро! Как делать unsummon демон-лорда?

- Наконец-то я пристрелил эту сову, что вертелась у твоей головы.

- Кто-нибудь знает, как контролировать то, что выбралось из пентаграммы?

*Леонид Каганов*
*http://lleo.aha.ru*
*Впервые опубликовано в Diasoft-INFO*

# Ошибка 2000 года

Мелкiя белыя снежинки падали на булыжникъ Страстного бульвара, по которому неторопливою походкою гуляли два старыхъ господина. Одинъ изъ нихъ былъ печаленъ и усатъ, одетъ в драповое пальто сераго цвету и лисью шапку. Второй был толстъ и одетъ в волчiю шубу.

- Вотъ, Егоръ Ѳедоровичъ, - продолжалъ беседу толстякъ, - и дожили мы с вами до двадцатаго веку. Хе-хе-хе.

- Не скажите, Владимiр Пантелеевичъ, - уныло отвечалъ тотъ, - Еще дожить надобно.

- Отчего жъ вамъ не дожить до послезавтра, голубчикъ Егоръ Ѳедоровичъ?

- А то не дожить, что Нострадамусъ предсказывалъ конецъ света.

- Хе-хе, полно вамъ, вечно эти немцы чудятъ.

- Французъ онъ.

- А пусть и французъ, все одно чудакъ. Хе-хе-хе. Вы вотъ что, Егоръ Ѳедоровичъ, приходите къ

намъ встречать Новый годъ! Елисавета Петровна будут рады, а наша Марфа такъ славно готовитъ гуся... - толстякъ крякнулъ.

- Благодарствую вамъ, Владимiр Пантелеевичъ, только я ужъ лучше въ церковь. Ежели что - такъ ведь грехъ конецъ света встретить безъ Бога. А супруге вашей передавайте низкiй поклонъ.

- Право чудакъ вы, Егоръ Ѳедоровичъ! Можетъ спуталъ вашъ французъ, а конецъ света

настанетъ только черезъ сто летъ. Хе-хе-хе. Приходите къ намъ, а ужъ, дастъ Богъ, мы съ вами въ церкви двадцать первый векъ встретимъ!

И тутъ даже Егоръ Ѳедоровичъ улыбнулся шутке, отогнавъ мрачныя мысли.

* * *

- Черт возьми! Это здесь-то? - громко воскликнул Боб Гест, глава мировой корпорации программного обеспечения, глядя на экран ноутбука, где синело окошко с надписью: "Для выполнения операции мало памяти".

Обычно Боб даже дома был сдержан и не ругался вслух, но в эти последние дни декабря нервы расшатались окончательно. Безумно раздражало все - и домашний кабинет, и вид из окна 107 этажа, и крутящееся кресло из кожи тапира, и раскрытый ноутбук на коленях. И эта ошибка, выскакивающая уже третий раз за последние полчаса. И когда на экран вышел маленький чертик в костюмчике, деловито свернул синее окошко в трубочку и унес его под мышкой куда-то за грань экрана, Боб поначалу решил, что сходит с ума. Но уже в следующую минуту схватил телефон.

- Роджер, вы можете объяснить откуда у меня вирус в личном ноутбуке?

- Простите?

- Не прощу! Чьи это идиотские шутки? Всех уволю к чертовой матери!

- А что произошло? - невозмутимо спросил Роджер.

Эта невозмутимость всегда импонировала Бобу, именно поэтому Роджер и стал главным управляющим. Но сейчас этот спокойный тон еще больше разозлил Боба. Он хотел крикнуть: "Ничего не произошло! Вышел черт с рогами и унес ошибку памяти!", но понял как это глупо звучит и промолчал. Вежливо выждав паузу, Роджер продолжил:

- В таком случае я немедленно пришлю к Вам Джонса и Самюэля, они разберутся что произошло.

- Не надо Джонса, - сказал Боб. Все раздражение куда-то улетучилось и навалилась усталость. - Лучше расскажите, есть новости?

- Новости прежние, босс. Экономический отдел уточнил цифру гипотетического мирового ущерба, она оказалась чуть больше. Незначительно - на сто сорок восемь миллиардов примерно. В любом случае, если хотя бы три с половиной процента клиентов решат выставить счет...

- Достаточно! - отрезал Боб - Еще новости?

- Статистика Интернета показывает, что в последние дни число пользователей, запросивших пакеты для исправления нашей ошибки, продолжает стремительно убывать - теперь это в основном частные лица из стран третьего мира. Эксперты бюро прогнозов делают вывод что все серьезные пользователи приняли меры заблаговременно, а в последние дни перед Новым годом лишь маргинальный контингент...

- Роджер, вам не страшно? - неожиданно для себя спросил Боб.

- Простите?

- Ну, вам ночью не снятся сталкивающиеся самолеты, горящие заводы, взлетающие на воздух атомные реакторы, которые управлялись нашей системой?

- Мне не снятся сны, босс, - ответил Роджер.

- Всего доброго. - Боб нажал кнопку отбоя и помолчал, - Боится, сволочь. Но знает, за что я его ценю и как надо ответить боссу. Черт бы побрал эту ошибку 2000 года! Краем глаза он заметил движение: по экрану снова шагал чертик. Он, казалось, подошел изнутри вплотную к самому стеклу, уперся ладошками и в упор уставился на Боба. Ладошки и нос плющились по стеклу, а взгляд крохотных глаз казался вполне осмысленным.

- А ведь красиво сделано! - хмыкнул Боб. - Молодцы ребята, шутники.

Чертик вдруг просунул через стекло ногу и со щелчком поставил крохотное копытце на пластик ноутбука, затем вмиг вылез целиком, спрыгнул на ковер и начал расти. Не успел Боб моргнуть, как перед ним стоял высо-

кий немолодой господин с суровым лицом и насмешливыми глазами. Костюм его был безупречен, только вместо ботинок из брючин торчали копыта. На голове виднелись небольшие бурые рожки.

– Вы правы, Боб, это проблема мирового масштаба, и только я могу ее решить, – незнакомец огляделся, отступил на шаг и сел в кресло.

– Я сошел с ума, – печально произнес Боб.

– Можно сказать "сошел с ума", – незнакомец наклонил голову влево, – а можно сказать "нашел на ум", – он наклонил голову вправо, – в любом случае я вас задержу всего на пару минут, о'кей?

– О'кей, только я сперва звякну одному человеку.

Незнакомец кивнул и терпеливо подождал пока Боб позвонил своему врачу и, не объясняя причины, попросил прибыть как можно скорее.

– Итак, – продолжил незнакомец, – я могу решить проблему двухтысячного года.

– Исправите ошибку на всех компьютерах мира? – уныло спросил Боб и скосил взгляд в нижний угол экрана – там отображались часы. Минуты четыре до приезда врача, это же соседняя улица.

– Это слишком хлопотно. – усмехнулся незнакомец, – Но я могу сделать так, чтобы 2000 год не наступил, а сразу наступил бы... ну, 1900, например.

– Вот как... – Боб окончательно потерял интерес к разговору и повернулся к окну, чтобы не видеть расшумевшуюся галлюцинацию.

– Именно. После 1999 сразу цифра 1900. Никто и не заметит.

– А есть такие полномочия? – спросил Боб, тоскливо разглядывая контуры небоскребов на фоне вечереющего неба.

– Безусловно. Если большинство людей пожелает, и плюс, разумеется, ваше согласие, как инициатора катаклизма...

– Катаклизма?

– Я имею в виду вашу ошибку 2000 года.

– Мою?

– Вашей фирмы.

– Угу. А что, большинство людей желает, чтобы 2000 год не наступил?

– Боб повернулся к незнакомцу.

– Большинство людей планеты желает, чтобы не сработала ошибка 2000 года, – вкрадчиво ответил незнакомец, – но поскольку это событие совпадает с наступлением 2000 года и напрямую с ним связано... Имеется возможность это дело сформулировать чуть под иным углом. Так сказать, провести по всем отчетным документам в ином статусе... Вы же юрист и экономист, вы понимаете о чем я говорю?

– Понимаю. А что, у вас тоже отчетные документы там? – Боб кивнул на потолок.

– Нет, отчетные документы у нас там, – незнакомец стрельнул глазами в пол, – а там, – он глянул вверх, – можно сказать, сидит налоговая инспекция. Разумеется, вы понимаете, что все это лишь красивая аналогия?

– Понимаю.

– Однако суть всюду одна – есть закон, и есть лазейка.

– А вам-то какой с этого толк?

– Работа такая, – незнакомец хитро улыбнулся и развел руками, заодно отточенным движением вынимая из-за отворота костюма лист бумаги. – Итак, подписываем? Боб зевнул и глянул на экран – где же врач?

– Валяй, – сказал он.

Незнакомец проворно встал и протянул Бобу лист с крупным печатным текстом: "Я, выражающий волю человечества, Боб Гест, нижеподписавшийся кровью, прошу упорядочить за годом под цифрой 1999 год под цифрой 1900". Бумага была не солидной – обычный лист, отпечатанный на принтере. Боб вернул ее незнакомцу.

– Не пойдет.

– Вот чудак-человек. Почему же? Такая чудная формулировочка.

– Про кровь мы не договаривались, – сказал Боб. – Галлюцинация, убеждающая больного вскрыть себе вены чтобы подписать...

– Ну как вы могли подумать? – обиделся незнакомец, – Мы же с вами не дикари! Это можно сделать культурно, вот смотрите, – он проворно вынул из нагрудного кармашка прозрачную гелевую ручку и показал Бобу: по стержню быстро полз вверх красный столбик как в нагревающемся термометре. – Вот и все, вы даже и не заметили. Голова не кружится?

– Нет.

– Тогда подпишите, – угадав настроение Боба, незнакомец ободряюще подмигнул, – и я тут же уйду и оставлю вас в покое.

Боб размашисто поставил подпись, протянул незнакомцу листок и подозрительную ручку, а затем глянул на экран ноутбука.

– И где?

– Доктор уже едет в лифте, – елейным голосом сообщил незнакомец.

– Нет, где дата? Почему мои часы высвечивают по-прежнему 1999?

– Потерпите, все случится в Новогоднюю ночь, – незнакомец сунул бумагу за пазуху и начал стремительно уменьшаться.

– А как будут реагировать люди, когда у них на экранах появится 1900?

– На каких экранах, голубчик? – незнакомец стал крошечным и голос его напоминал писк комара, хотя сохранял достоинство и уверенность. – Какие люди?

– Стоп! То есть вы хотите сказать, что все исчезнет, а в мире снова будет 1900 год?

– Родной, ты же видел, что подписываешь? – незнакомец проворно вскочил с пола на клавиатуру ноутбука и подбежал к экрану, шлепая копытцами по кнопкам.

– То есть моя жизнь окончится в последнюю ночь 1999 года? – шепотом спросил Боб.

– Зануда, – пискнул чертик, – ты каждый раз задаешь мне этот вопрос!

Он прыгнул в стекло и убежал за левую границу экрана.

* * *

Мелкія белыя снежинки летали надъ Страстнымъ бульваромъ.

– Вотъ, Егоръ Өедоровичъ, – продолжалъ беседу толстякъ, – и дожили мы до двадцатаго веку. Хе-хе-хе.

– Не скажите, Владимiр Пантелеевичъ, – уныло отвечалъ тотъ, – Еще дожить надобно, Нострадамусъ такъ предсказывалъ, будто не настанетъ двадцатый векъ.

– Хе-хе, вечно эти немцы чудятъ и путаютъ.

– Французъ онъ.

– А пусть и французъ, пустое. Приходите-ка вы къ намъ встречать Новый годъ! Елисавета Петровна будут рады, а наша Марфа такъ славно готовитъ гуся...

– Гуся? – Егоръ Өедоровичъ раздумчиво пошевелилъ губами, – А что жъ, пожалуй, дело. Благодарствую, ждите к полуночи.

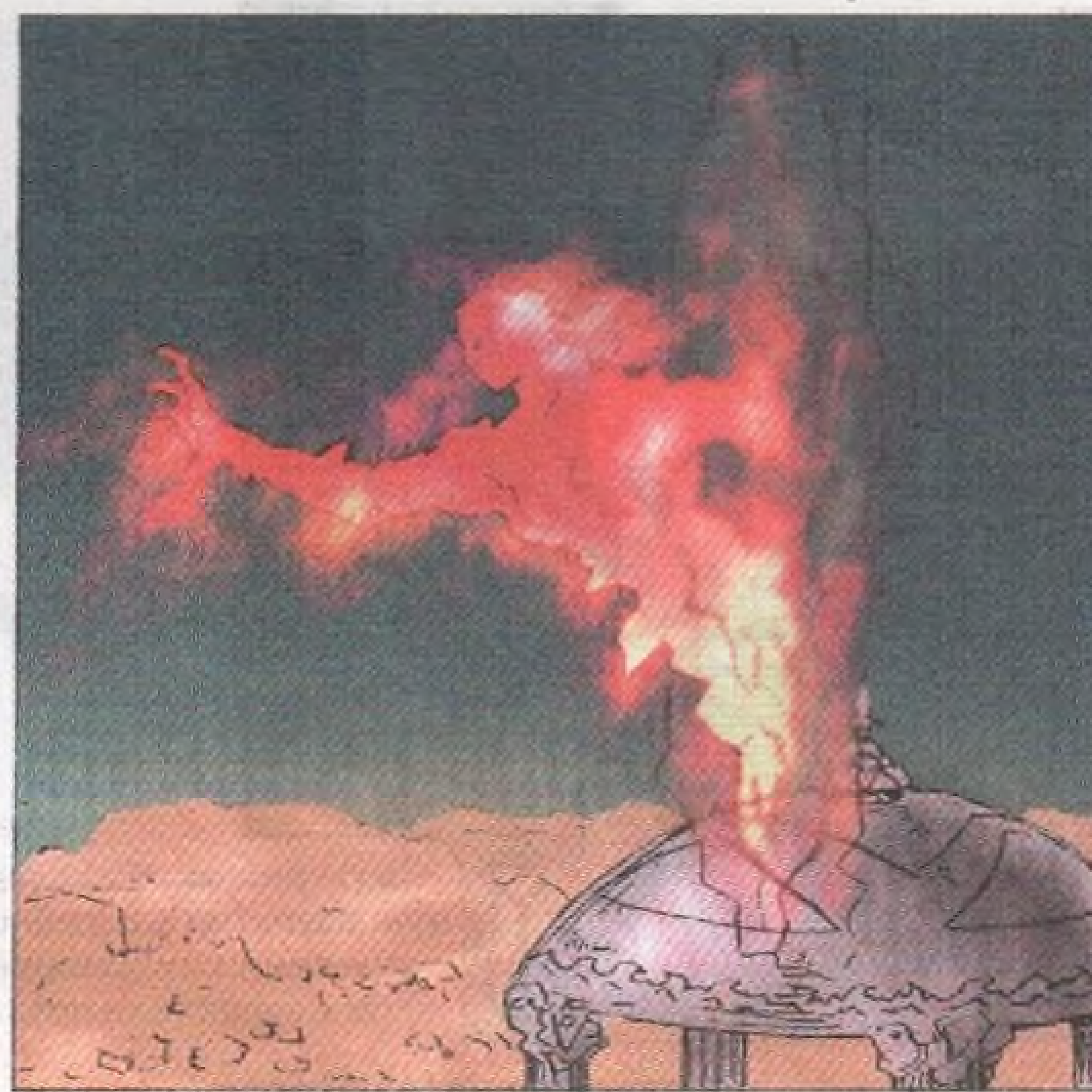
– Ждем-с. Хе-хе-хе. А то тоже надумали – конецъ света. Ужъ, дастъ Богъ, мы съ вами еще и двадцать первый векъ встретимъ!

И оба засмеялись шутке.

# Что такое не везет и как с этим бороться

Вот и повод испытать новый меч!

Да откроются врата Огня Пред-начального!



Большой Fire Elemental! Минута на размышление у нас есть! Я могу попробовать уменьшить дракона, но сильно сомневаюсь в успехе. Эти твари хорошо сопротивляются магии, а это явно не обычный дракон!

Попробуй, а потом я доста-ну его новым мечом!

Действуйте, а у меня появилась отличная идея как нам помочь.

Сейчас подправим ход событий...

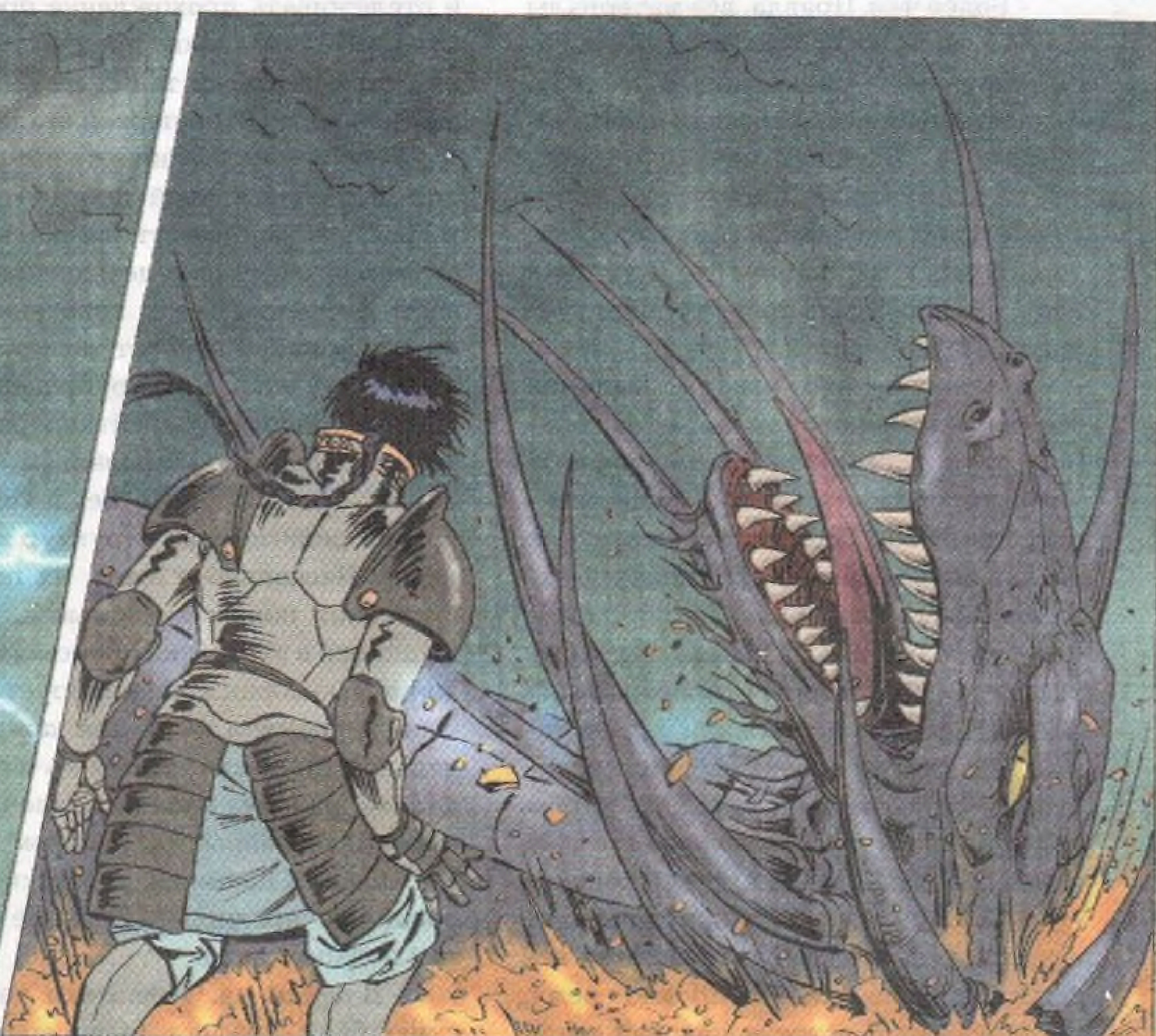
Cleric пишет: “Вызвав могущественную магию из волшебного свитка, эльф уменьшил чудовищного дракона до нормальных (для дракона) размеров.”

Отлично! Теперь нанесем решающий удар!
Пишем дальше. Наш доблестный воин взмахнул мечом и снес дракону голову!

Что происходит? Моя рука не слушается! Строчки перечеркиваются и исчезают! Кажется, книга хочет более реальных событий!
Что она пишет?! Дракон ударил воина лапой!

Ха-ха! Это была отличная идея, чтобы он поскользнулся на черепе. Коготь лишь оцарапал доспехи! Кажется, я спас Дрегарду шкуру.

Ну, ящерица, погоди!



*Сценарий - Александр Володкович aka Chaos Mage*

*Цвет - Ли*

**(Продолжение следует)**

*Автор - Ал*

*Станислав Шульга*

# Диспетчер атаки

(окончание)

### Глава третья

### 8 сентября 2006 года. Киев

Сегодня он пришел на встречу в импозантных пиджаке и брюках. Без галстука, но все равно - от студента-переростка не осталось ничего, кроме насмешливого взгляда.

- День добрый, Лена.

- День добрый, Саша.

- Как последние три дня? Я надеюсь, у вас было достаточно поводов для того, чтобы не скучать?

- Более чем. Правда, все материалы были в достаточно беспорядочном состоянии, но... Насколько я поняла, единственным четко обозначенным моментом во "Внешнем сценарии", взятом на вооружение Innercycle, были те самые проектировщики сознания, Мастера Зеркал. Вы поняли это и затеяли игру, имея на руках только одного туза и кучу мелкой карты.

- Смотря, что играть. Длинная масть - это длинная масть, если обращаться к терминологии преферанса. Проектировщики - один из существенных элементов. Без него все остальные стадии плана были бы трудно осуществимы. Связка была более чем призрачная, но Макс начал копать эту тему всерьез. Операторы пространства Brotherhood практиковали агрессивные технологии высвобождения творческих способностей игроков, чтобы подготовить нужных людей, которые будут работать с ними в одной команде.

- Саша, я здесь уже почти неделю, а этот материал требует еще пару недель для обработки. Мне нужно время. Я попросила о встрече как раз из-за этого. Вы ведь дали мне набор несвязанных между собой кусков...

- Хорошо, один пример. Знаете, есть такое понятие, как историческая аберрация. Это когда событие двухлетней давности воспринимается более эмоционально, чем то, что произошло двадцать лет назад. Хотя последнее было сильнее по эффекту. Оперирование такими структурами, как религиозные мифы и подвиги отцов-основателей, предполагает подобную аберрацию. Ваши моральные убеждения не позволяют обращаться с ними так, как это делает выпускающий редактор вечерней газеты - кромсать и переставлять куски текста в статьях своих репортеров. Макс предполагал, что конечная цель операторов есть выведение сознания человека на такой уровень, когда все тексты и символы, созданные человеком за последние три тысячи лет, воспринимаются одинаково - как информация, которую можно копировать и компилировать. Это похоже на поход в отделение патанатомии студентов третьего курса. Вы должны перестать бояться вида вскрытого трупа и думать о том, что три дня назад это тело было теплым, жило и чувствовало, - чтобы потом проводить операции на живых людях. Проектировщик должен осознавать, чем он оперирует. Чтобы делать свою работу качественно, он должен был прийти к мысли, что имеет дело не со святым Граалем, а с вазой для цветов. Чтобы потом создавать модели сознания, внедрять их в жизнь и отслеживать прохождение процесса. С самого начала Макс предполагал, что именно подготовка таких людей будет главной задачей на первой стадии.

- Это я поняла. Они готовили людей для более детальной проработки тех мифов, которые смогут заменить, допустим, миф о Мухаммеде и дать возможность корректировать поведение массы, зная, какой эффект может произвести этот миф. Конструирование религий и идеологий. Гейткиперы тоже занимаются компилированием информации, но их тексты не доходят до уровня религиозных структур и архетипов. Насколько я знаю, их посылки включают понимание смысла, содержащегося в тексте, как переменной величины, которая модифицируется с течением времени даже для каждой отдельной личности. Чтобы качественно делать работу, нужно отвлечься от эмоций, связанных со смыслом жизни. Насколько я понимаю, работа проектировщиков предполагает более глубокий подход к делу.

- В целом, да. Обеспечить техническую базу диалога было возможно, но создать наполнение диалога, сделать те схемы, которые пойдут по этим каналам, - для этого нужны кадры. Через игру Innercycle проводила поиск и доводку подходящих людей до нужной кондиции. Среди гейткиперов многие могут выполнять эту работу, просто пока еще нет той широкой аудитории, с которой они смогут взаимодействовать.

- Вам не кажется это возвратом к тоталитаризму? Контроль масс, охота на ведьм. Мы все это уже проходили.

- Вопрос не в том, как нейтрализовать толпу. Толпа остается толпой, она подчиняется законам, которые "предлагают" ей сверху, боится вместе и бунтует вместе. Вопрос в том, как управлять теми личностями, чьи природные возможности выше средних, чей инстинкт самосохранения может быть подавлен стремлением проломить своей башкой тюремную камеру. Их свобода будет ограничена, ограничена так, что они не заметят этого. Да, они будут свободны - в рамках своих эстетических пристрастий и философий. Свободны в оперировании широким, но ограниченным количеством образов, символов, правил их комбинирования. Когда все возможные перестановки их цветных кубиков заканчиваются, они говорят о кризисе жанра. Их творческую свободу легко ограничить, дав им конструктор, в котором есть игрушки, отвечающие их эмоциональным запросам и природным способностям, который позволит им создавать не только эти комбинации, но и среду, в которой они смогут выжить, общаясь с себе подобными, продавать продукты своей деятельности, спорить о правилах расстановки этих игрушек, чувствовать себя значимыми в этой среде. Совсем не обязательно загонять их в концлагеря

[Продолжение следует]

и гноить там их здоровые творческие способности. Они будут удовлетворять свои тщеславные амбиции в ежегодных выставках, а свои агрессивные наклонности - в сезонных бунтах, меняя то, что называлось "андерграунд", на то, что называется "официоз". Они будут вполне счастливы, получая блестящих куколок на фестивалях и гонорары от продюсеров. Они будут думать, что двигают умами и кошельками миллионов. И одновременно презирать толпу за низменные вкусы и инстинкты. Но не в этом главное. Эту игру в бисер можно организовать для них так, что они ничего не поймут и будут считать, что это их богом данный талант выводит человечество на новые вершины духа. И будут продолжать думать о том, что их свобода не может быть ограничена никем и ничем, кроме всемогущих законов природы.

- А как же совесть, честь, стыд? Любовь? То, что вы не можете спрогнозировать, чем не можете управлять. Неожиданные поступки, которые совершают те, кто, по вашему мнению, есть толпа. Тайна, обладать которой вы им никогда не позволите. Которую вы никогда не поймете, пока не почувствуете этого в себе. Вы называете душой набор символов, текстов, цветных картинок. Что заставляет человека совершать выбор в пользу безнадежности, в сторону верной гибели? Механизмы компенсации? Почему вы влюбляетесь, бросив всего один взгляд на нее? Биохимия организма? Люди прощают предательство, подлость, смерть. Почему? У вас не осталось тайны, вы убили в себе желание искать эту тайну. Ту непознаваемую часть, которая есть источник этих порывов.

- Да? Ну и сколько вы видели тех, кто способен на поступок? На любовь с первого взгляда? На прорыв туда, где тебя ждет одиночество и непонимание окружающих, но где, быть может, лежит истина? А?.. В поисках этой тайны люди доходят до какого-то предела, потом останавливаются и топчутся на одном месте. Может, тайна в том, что ничего нет, но признать это не могут даже те гении, которые отваживаются идти дальше всех остальных. Может, пора перестать коптить небо бесконечными молитвами и использовать откровения пророков, как поводы к войнам? Может быть, мысль о существовании этой тайны - это последнее оправдание зла, которое мы творим, и страданий, которые мы терпим, и отказаться от этой тайны - значит обречь себя на еще больший поток страданий и еще более безудержный разгул плоти? Нам нужна эта тайна. Без нее большинство лишится повода каждый день делать все те странные и правильные поступки, которые они совершают...

- Похоже, мы опять уходим от основной темы.

- Да, похоже... Мы с вами любим пофилософствовать. Если говорить коротко, то ваше предположение верно с точностью до наоборот. Гейткиперы не пытаются провести какой-то свой план. Они сами являются частью схемы, которую осуществляет Серебряный Холм. В свое время кто-то использовал некоторые элементы "Внешнего сценария" для обоснования долгосрочной стратегии. Ребята, обсуждавшие в сети какие-то отвлеченные темы, просто подкинули пару неплохих идей. Потом некоторые из них попали на этот большой корабль. Кто случайно, кто, отдавая себе отчет в том, что происходит. Мы были теми, кто сделал это сознательно.

- И этот шум, который вы подняли с компанией по производству игрушек...

- Никто не хотел доводить дело до бузы, Лена. Вы правы, вистовать с одним тузом никто не будет. Нам нужны были более четкие факты для того, чтобы понять, действительно ли кто-то пытается заняться идеологической войной на новом технологическом уровне. Мы хотели спровоцировать команду Милларда, получить еще что-то, кроме программы подготовки проектировщиков. Мы слегка перегнули палку.

**30 октября 1999 года. Innercycle.**

- Рон, Пол, ребята, останьтесь на пару минут.

Миллард остался стоять. Эмч положил папку на стол, оставшись сидеть. Рэнди ждал, пока все остальные покинут комнату.

- Так, теперь о том, что я просил неделю назад. Есть что-нибудь на подъеме? Пол?

- С защитой все в порядке. Это не хакеры.

- Даже принимая во внимание то, что, по крайней мере, двое имеют отношение к хакерской сцене на Востоке?

- Даже это. Вход-выход, софт, который они пользуют. Ребята не нашли ничего, что хотя бы отдаленно напоминало взлом. Это честные игроки.

- Так, что у тебя?

- Я проверил корни. Физические адреса и все прочее, что можно было достать. Эти двое новичков связаны с Вратником и Маком. Вратник - один лучших наемников, шесть айконов и безупречная репутация в пяти воинских ремеслах. Мак - мирный странник, но его поиски, в основном, сконцентрированы на мифе Потерянной Дороги. Он побывал очень далеко. Сейджер и Шершень - старые знакомые этих парней. Все четверо одно время работали на одну из восточных контор.

- Разведка?

- Нет. Они работают по другому профилю. Осведомители, проникающие в религиозные секты нового толка, которые начали работу на востоке за последние несколько лет. Есть и другая информация. После того, как Вратник получил пятый знак, мы пригласили его стать одним из членов Братства. Стандартная процедура. Он пошел на встречу. Результаты были несколько обескураживающими. Мало того, что он отказался. На встречу ходили Лара и Стив. Вскоре после этого Лару пришлось перевести в администрацию офиса, она сорвалась на следующей же сессии с учеником. А Стив запорол подряд две операции. Я знаю, о чем он говорил с ними, и я видел запись того, как он это делал. Моя оценка - мы имеем дело с крепким профессионалом, знающим, как использовать последние достижения визуальной психотехники. Он походя выбил из дела двух неплохих работников.

- Я помню этот случай. Твои предположения?

- Мне кажется, эти ребята выполняют чье-то поручение.

- Какого плана?

- Могу только догадываться. Но то, что новички украсили себя тремя айконами за последние две недели, только подтверждает, что эти ребята не просто развлекаются по ночам. Я думаю, три знака - далеко не предел для этих двух. Если учесть то, что Вратник уже носит восемь. Но я не думаю, что есть повод для сильного беспокойства.

- Почему?

- Это не первый случай, когда одна из контор интересуется, чем мы занимаемся. Они просто делают отчет и отслеживают обстановку. Я расцениваю их как наблюдателей, которые были, есть и будут. Они никому не мешают и ведут себя в рамках правил.

- И тем не менее - будешь курировать их лично. Резкие движения, контакты в пространстве, прогнозирование действий. Наблюдатели обычно не светятся таким образом. Да, и сделай мне внутриофисное мемо по всему, что сможешь достать. И ссылки оставь - я хочу почитать сам.

- Хорошо.

- На сегодня все, ребята.

**Ноябрь 1999 года. Киев.**

Макс сел на пол, поджал под себя ноги и выпрямил спину. Руки расслаблено лежали на коленях. Он закрыл глаза и сосредоточился на дыхании.

Это была старая практика. Когда-то он не верил в пользу медитации, думая, что это просто помогает расслаблению. Но после совместных песнопений с какими-то очередными американскими проповедниками понял, что хоры в церквях - это дыхание, которое настраивает разум на определенный ритм. Это был не просто ритуал, но и практика по достижению определенного состояния, чего многие не осознавали. Он возвращался домой разбитый, сопротивление отнимало силы. В один из вечером ему стало страшно. Промучавшись полночи в бессоннице,

он вспомнил о том, чему его учили на тренировках по шотокан. Он сосредоточился на дыхании. Посещая собрания, он входил не в тот ритм, который ему навязывали проповедники, но находил свой собственный, что тек вдали от потоков с неясными берегами, трясин, в которых вязли слабые духом.

Он нашел свою дорогу, когда вместе с рассудком научился контролировать и тело, поняв, как вытягивать энергию из рассвета и заката, из цветущих каштанов и шума дождя. Он находил места, где исподволь чувствовал очаги силы. Он понял, что сила вокруг него, ее надо только суметь взять. Подчинить себе. Не отпускать, пока он не захочет этого.

С тех пор, как он стал выходить в пространство Brotherhood, эти практики стали постоянными - час-полтора Макс медитировал перед тем, как войти в сессию.

**13 ноября 1999 года. Innercycle.**

- Он стал аватаром. Девятый айкон. И, судя по всему, он не собирается останавливаться.

- Теоретически, он идет по краю пропасти. Либо мы имеем дело с незаурядными способностями, которые сбалансированы крепкой психикой, либо идет процесс, который завершится разрушением его как личности. Полным разрушением.

- Я не совсем понимаю ход твоей мысли...

- Он действует в двух мирах. В реальном и в том, который создали мы. В реальности это человек, занимающий не слишком высокое положение в обществе, работник низшего менеджерского звена или торговец в магазине. В нашем мире - он почти бог. Он может создавать драконов и сравнивать с землей горы, его авторитет велик настолько, что с ним вынуждены считаться практически все высшие лица королевств. Его потенциал позволяет ему создать из половины Области образование, равное двум королевствам зоны Городов. Дисбаланс между вымышленным миром и реальностью. Есть люди, которые страдают манией величия, не имея на то никаких реальных причин. Он имеет. Он реализовал практически все возможности, которые мы ему дали. Его место здесь, и он это знает. Он понял это и стал прогрессировать в сверхбыстром темпе. За последний месяц он перешел все возможные рубежи. А там, в жизни, он как был исполнителем, так и им остался. Дисбаланс. Он может выпасть из реальности, которая не признает его как выдающуюся личность.

- Ага. Зачем жить там, где меня не понимают - лучше я буду жить там, где я бог. Он выпадет из социума, потеряет ориентиры и будет отрицать реальность как порочный мир, проводя все больше времени там, где он признан и почитаем. Синдром потерявшей популярность поп-звезды. Отрицание реальности и полная социальная дезадаптация. Я не хочу думать о том, что случится, если он по каким-то причинам потеряет доступ к сети.

- М-да... Чем это чревато - долго задумываться не надо. Психиатрическая лечебница на всю оставшуюся жизнь.

- Это если мы имеем дело со вторым случаем.

- Да. Если первое - тогда нужно думать нам. Если он в состоянии выдержать этот дисбаланс между реальным положением рядового гражданина и виртуальной божественностью... Я еще раз проверю его реальную биографию. Скорее всего, он прошел серьезную спецподготовку.

- Ты думаешь, что это второй случай?

- Да, Рэнди. Прогрессирует не только он. Вся их четверка рванула вперед. Мак приближается к седьмому знаку, а новички перешли пятый. Это не случайные люди, они знают, что делают.

- Проверь их контакты. Я хочу знать точно, кто они и что. Профи или группа юных дарований, оказавшихся не в то время и не в том месте.

- Пол полностью подтвердил невозможность взлома?

- Для того чтобы взломать пространство, уже нужно быть гением. Да, и подготовь мне отчет по балансировке сил. Я не знаю, что они собираются делать, но существующая схема баланса Области не рассчитана на действующее лицо, пережившее парадокс девятого уровня.

- Что ты хочешь этим сказать?

- Я думаю, мы должны перестраховаться и попросить помощи. По альфа-каналу.

- Это крайние меры, Рэнди.

- Я действую по инструкции, но мне нужна бумага, чтобы прикрыть задницу. Мне нужен хороший отчет, Пол.

**8 сентября 2006 года. Киев.**

- ...Мы слегка перегнули палку. Будучи продвинутыми игроками, мы создали аномалию в одной из областей игрового пространства. Почитайте еще раз о Лабиринте. Мы хотели спровоцировать их на разговор. Разговор начался, но параллельно начался и неконтролируемый бардак в пространстве. А потом подобные аномалии начали создавать и те, кого вы назвали - ребята из Rollbrains и Cybermind. Отток основной массы игроков нарушил ход работы Мастеров Зеркал, они просто потеряли большую часть тех, с кем проводили тренинги по своей программе, а косвенным результатом было то, что один из сегментов их Сети стал регулярно вылетать, поскольку технически они не могли поддерживать участок виртуальности с таким количеством действующих лиц. Вначале Миллард хотел, чтобы мы ликвидировали Лабиринт и помогли персоналу навести порядок. Дать кое-какие консультации. В конце концов, он прислал приглашение посетить штаб-квартиру и поработать над этим делом вместе со штатом.

- И что ответили вы?

- Что мы бедные клерки, и у нас нет денег, и что на получение визы для посещения владений Ее Величества нам может понадобиться не один месяц. Тогда он изъявил желание приехать лично.

29 ноября 1999 года. Innercycle.

- Все намного проще, Рэнди. Этот Лабиринт - не совсем то, что многие понимают под этим. Никто не строил никаких планов и не занимался размещением ловушек. Принцип такой - эти ловушки и проходы создают те, кто пытается выбраться из Лабиринта.

- Я не совсем понимаю...

- Представь, что есть аморфное тело, форму которого ты можешь менять как хочешь. Ты продвигаешься в этом куске мягкого пластика, используя свои силы и способности. Твой путь

внутри этого зависит только от тебя самого.

- Тогда выбраться легко, если все время двигаться прямо.

- Да, но стоит тебе лишь немного свернуть в сторону, и путь исказится. Внутри этой массы, не имея никаких ориентиров, кроме собственной уверенности в выбранном пути, несложно запутаться, если хотя бы раз ты засомневаешься в том, что прав и что хочешь выбраться на свободу. Нужно быть абсолютно уверенным в себе фанатиком. Плюс к тому, это аморфное тело может принимать любую форму из распространенных в пространстве. И кроме того, каждый может создать себе более-менее подходящие условия для существования внутри Лабиринта. Если учесть то, что каждый знает, что за пределами этих стен его ждут холода и неизвестность, можно понять, почему мало кто выбрался оттуда.

- Х-мм. Вот оно что. Им не хочется менять относительный комфорт, который к тому же можно создать собственными руками, на свободу среди ветров и сугробов.

- Да, они создали нечто вроде государства в государстве. Плоть Лабиринта намного податливее, чем то, из чего состоит Область Героев. Попадающие сюда получают намного большие возможности для творчества. Многие просто не хотят покидать это место.

- Сколько там уже этих узников?

- Эти четверо организовали пикник для полусотни охотников две недели назад. Две трети остались там. Пятеро пытаются пробиться на свободу, проклиная Вратника и его команду, а Вустер Макларен, единственный, кто выбрался наружу и прошел весь путь от Лабиринта через пустыню, теперь хочет вернуться обратно. Он уже пожалел о том, что сбежал оттуда.

- Ты хочешь сказать, что формально они не нарушают никаких законов?

- Они приглашают людей погостить у них в замке, потом показывают колодец, который больше похож на Студию 54 в разгар веселья, чем на мрачную темницу, где единственная музыка - звон цепей. Ну и...

- Эти ребята не зря получили свои айконы.

- Они выросли в стране с длинной тюремной историей. Они хорошо знают, какую славу можно приобрести, насильно загоняя людей в концлагеря. Они не собираются ни вести войн, ни переделывать границы. Очень изящный ход, при котором они остаются даже вроде как не у дел - "мы сделали площадку для гольфа, вот вам карточка, кар и набор клюшек". Нельзя придумать лучшей тюрьмы, чем собственные привычки и дурные наклонности. И никто не построит тебе лучшей камеры, чем ты сам. Обменять бесплатный комфорт, созданный без особых усилий своими собственными руками на опасности Области или на жесткие тарифы в красных кварталах Городов... Для этого надо слишком любить свободу.

- О'кей, это все философия. Что мы имеем сейчас?

- По миру уже прошел слух о рае, который можно создать своими собственными руками. Пока его ищут те, кто слоняется по Области. Они стягивают к себе лучшие силы. Но опухоль Лабиринта разрастается. Медленно и пропорционально идущим об этом участке разговорам. Я не знаю, что может произойти, когда Лабиринт доберется до тех пределов, когда его смогут достигнуть рядовые игроки.

- В любом случае, единственная проблема, которую я вижу сейчас, - поток игроков, который может пойти из Зоны Городов в Область, если Лабиринт будет продолжать расширение своих границ. Поговори с ребятами из технической службы, возможно, нам надо будет перепрофилировать мощности.

- Что-нибудь еще?

- Я все-таки не понимаю, чего они хотят, Рон... Давай сделаем так: ты соберешь самых смышленых ребят, купим пива, чипсов и попробуем устроить мозговой штурм. Наши аналитики слишком завязли в своих рассуждениях. Мне нужны нестандартные гипотезы, а не попытки поцеловать меня в задницу.

- Безнадежное дело, Рэнди.

- Почему?

- Ты хочешь собрать десяток ребят, которые выросли в тепле и достатке, имея достаточно времени на фантазии и рассуждения о мировых проблемах, борьбе за экологию и права человека. И хочешь спросить их мнение о том, что они думают по поводу действий парней, которые выросли в условиях постсоветского кризиса. Чем больше я занимаюсь этой четверкой, тем больше понимаю, кто они на самом деле. А овцы ничего не расскажут тебе о волках.

- И что ты предлагаешь?

- Перестать болтаться вокруг философии этой проблемы. Они создают в пространстве аномалию, существовать в которой значительно проще, чем во всех остальных местах. Это похоже на попытки дисбаланса игры. Они хотят нарушить равновесие, но про их цели тебе не расскажет никто, кроме них самих. Мы можем либо бороться со следствием, либо просто наблюдать. Предположим, ты понял их логику. Что ты будешь делать дальше? Попытаешься их остановить, сказать им - ребята, не мешайте нам работать? Мы должны предугадать, что будет, если пойдет волна.

- И все-таки я хочу, чтобы ты поговорил с ними. Они действуют слишком слаженно, чтобы это можно было считать баловством тинейджеров. Они прекрасно знают, что делают, и доказали нам, что построенная нами модель пространства неустойчива. Это, Рон, хороший повод подумать над программой тестирования следующей версии. А эти ребята, поверь, лучшие альфа-тестеры из всех, кто может нам помочь в этом деле.

**12 декабря 1999 года. Киев.**

- Где он назначил встречу?

- Я дал телефон одного из автоматов около Золотых Ворот. Он звонит, и мы окончательно договариваемся о месте.

- Когда?

- Завтра в полдень.

Ветер разносил снежную крупу по пустынной площади. Редкие прохожие стремились укрыться в переходах, пытаясь спастись от очередного порыва ветра, от которого слезились глаза. Они семенили короткими перебежками, не обращая особого внимания на четверых парней, стоявших у входа в Трубу.

Шершень бросил сигарету в урну.

- Он что-нибудь присылал после последнего файла?

- Да. Просил подготовить план ликвидации аномалии так, чтобы это выглядело более-менее цивилизовано. Без стрельбы и шума.

- Ты идешь?

- Да. А вы?

Они опять замолчали. Миша съежился и рассматривал носки своих ботинок, изредка кидая взгляд на прохожих. Шершень начал рыться в карманах в поисках пачки. Саня, никогда не носивший перчаток, грел руки в карманах черного полупальто. Воротники были подняты.

- Я - да. Папа учил всегда доводить дело до конца. Значит, завтра в полдень? - переспросил Шершень, вытаскивая зажигалку.

Макс молча кивнул. Шершень пытался прикурить, но ветер сдувал пламя. Он сунул зажигалку обратно в карман.

- Чего конкретно он хочет? - спросил Саня.

- Нашего участия в каком-то очередном проекте Innercycle.

- Будем писать сценарии для игрушек?

- Нет. Их модель балансировки пространства не учитывала того варианта, который провернули мы. Он хочет привлечь нас как консультантов по новой модели виртуального пространства для Brotherhood V.

- И это все?

- А чего ты хочешь? Чтобы он сказал - ребята, я читал ваше бессмертное творение - весьма впечатлило, и начал воевать с неверными через глобальную компьютерную сеть?

- Да ладно. Он что, обещал какие-то деньги за работу?

- А ты из тех, кто будет работать из чистого альтруизма?

**8 сентября 2006 года, 19:25. Киев.**

– ...Тогда он изъявил желание приехать лично. Он пробыл здесь неделю. О связи проекта Innercycle с "Внешним сценарием" тогда ничего не говорилось. Но, скорее всего, какие-то наработки Макс ему показал, а через месяц после того, как Миллард уехал, нам пришли официальные приглашения. Мы проработали там еще месяц вместе с остальными ребятами, приводя в порядок нами же спровоцированные завалы, но предложение остаться получил только Макс. Он уже был постоянным членом команды, когда они выпустили Brotherhood V. Потом Миллард перебросил его на Холм, где уже началась непосредственная реализация основного проекта. Несмотря на то, что мы там наворотили, они успели набрать достаточно людей для второго этапа.

– И все-таки – какого проекта?

– Того самого. Желтый, Восточный и Западный сектор. Давайте говорить в открытую, Лена. Европейский центр по развитию и координации информационной политики можно назвать аналогом тех радиостанций, которые когда-то работали против коммунистического Союза. Я тогда в первый класс ходил. Многое поменялось. Не мне вам рассказывать. Объединенная Европа решила восстановить позиции. Первая фаза проекта закончена. Холм аккумулировал в себе людей, занятых как технической стороной дела, так и разработкой новой идеологии для мирового сообщества, которую будут вколачивать в неокрепшие мозги не с помощью коротковолновых радиостанций, а в виртуальном пространстве с на порядок большими возможностями и шансами на успех. В том пространстве, которое сконструировал Рон и бывшие альфа-тестеры Brotherhood-V. И которые обосновали те модели сознания, которые это пространство должно сформировать. Они были среди прочих в числе проектировщиков первого поколения, которых набрала Innercycle, они создали гейткипинг как второй эшелон, который сейчас набирает обороты по реализации отдельных частей программы. В минимуме это будет выглядеть как образование проевропейских политических группировок в Азии, Северной Африке и Штатах со всеми вытекающими отсюда последствиями в экономике, финансах, технологии и культуре.

– А как максимум?

– Новая мировая религия объединительного толка. Третий Завет, который поглотит ислам, буддизм, католицизм и вообще всю ортодоксальную церковь. Не исключено, что через двадцать лет наши дети будут молиться божеству, которое поселится в сети, Елена Владимировна.

Она улыбнулась. Закрыла глаза и прикрыла их ладонью. Потом поняла безнадежность попытки сдержать смех, отняла ладонь от лица.

– Что смешного я сказал? – Леваков выглядел слегка удивленно.

– Простите, – она подняла на него глаза. – Это... забавно. Кто-то очень большой и сильный в очередной раз решил попробовать захватить власть над миром? Похоже на тривиальный голливудский боевик. Слишком просто, чтобы быть похожим на правду. Может быть, происходящее является менее глобальным процессом?

– А чего вы ожидали от меня услышать, приехав сюда? Все эти вопросы о гейткиперах, наших биографиях, связях?

– Честно говоря, я и сама не знаю...

– Знаете, – он опять не дождался продолжения ответа. – Все вы прекрасно знаете. Я не напрашивался на этот разговор. Вы прилетели ко мне и стали задавать вопросы. Это сложная и многоходовая схема, – конечно, не все так гладко, как может показаться из моего рассказа. Вы не представляете, сколько деталей и более крупных стадий я пропустил и скольких еще не знаю. Виртуальность сети – один из механизмов, быть может, один из ключевых, но в любом случае один из многих, завязанных в плане. Я всего лишь крохотный элемент схемы, в которой завязаны тысячи людей. Единственное, чем могу похвастаться – я осознанно выполняю свою функцию и в курсе сверхзадачи, которая стоит перед всей группой. И тут нет никакой таинственности и шпионских игр. В свое время мы имели неосторожность копнуть глубже. Мы сделали то же, что сделали вы – попытались разобраться в том, что происходит. Не то чтобы мы знали слишком много, и над нами висела какая-то угроза. Все намного прозаичнее. Это, в сущности, обычная работа – нам предложили ею заняться, и мы согласились. Быть может, эта работа связана с какими-то особыми обязательствами перед людьми, но такой же покров секретности существует в любой организации или просто общности людей, где крутятся большие деньги и чьи-то амбициозные интересы.

– И как в любой организации, работающей над развитием закрытого проекта, в ней есть круг, который следит за чистотой рядов, – она уже не улыбалась, тон предыдущей фразы был слишком серьезен и сдержан. – И кто же Макс и кто вы в этой игре?

– Вам нужно полное название подразделения или я могу ограничиться описанием только своих функций?

– Расскажите то, о чем считаете нужным.

– Официально – вольнонаемный консультант, услугами которого пользуется Холм. Посылает таких как вы, которые задают вопросы, и за работу с такими людьми мне потом ваше начальство платит деньги. Фактически – я внешний агент подразделения "Анабазис". Проще говоря, вербовщик. Отслеживаю перспективную молодежь, чьи умы готовы к дальнейшей работе, даю положительные или отрицательные заключения, иногда веду прямые переговоры с кандидатами. Иногда месяцами нет ничего, иногда появляется такой случай как вы, Лена.

– Хотите сказать – тяжелый?

– Один из самых тяжелых. Вас уже давно вели. Я был последней стадией вашей проверки. Список "Анабазиса", который вы получили, был одним из ходов в вашей разработке.

– Следуя логике разговора – вы собираетесь мне что-то предложить?

– Несомненно. Для начала нужно принципиальное согласие. Потом с вами проведут несколько дополнительных бесед и определятся с конкретным профилем работы. Но отсюда вы должны уехать, сказав или "да", или "нет".

– Что будет, если я скажу "нет"?

– А вы не скажете "нет", – его глаза опять озорно блеснули. – То, что вы приехали сюда, уже говорит о том, что вы готовы к положительному ответу. Осталось озвучить то, что вы уже давно решили для себя самой. Иначе зачем вы вообще копались во всем этом? Чтобы потом пойти в газету и сказать – ку-ку, ребята, есть интересный материал для передовицы? Вы мало похожи на юную, борющуюся за правду девочку, которая хочет доказать большим дядям, что те делают неправильные вещи. Или просто из чистого любопытства? Вы слишком сообразительны и могли остановиться намного раньше. Вы намеренно шли на это обострение. Вы делаете карьеру.

– И все-таки...

– Ничего особенного. Будете продолжать работать на Холме, а в один прекрасный день вам предложат либо уйти, либо найдут более перспективное место, находящееся далеко от голых ютландских равнин.

– А что делать с тем, что я уже знаю?

– А что вы знаете?

– Все то, что мы регулярно обсуждали здесь на протяжении последней недели.

– Да? Ну и что? Вы хотите сказать, что пойдете в какую-нибудь редакцию, вывалите на стол все материалы, потом это напечатают, и пойдет волна, которая накроет все планы? И на кого вы будете ссылаться? На человека, который пару раз консультировал ваших ребят и никогда не был вовлечен в активный проект? Кто поверит этому бреду? Сколько лет уфологи обсуждают возможности существования летающих тарелок и обвиняют правительство США в утайке истины? То, что мы с вами здесь обсуждали, могут проглотить только охотники за дешевыми сенсациями. Подумайте, что лучше – посвятить всю жизнь борьбе за правду, не будучи

уверенной в том, что именно это - правда, или принять участие в деле, которое так или иначе полезно всем, кто живет в этой части мира. Это не ядерная бомба, не химическое оружие, это мирный передел собственности, без выстрелов и крови. Возможно, первый за всю историю человечества. Назовите мне причину, по которой вы действительно можете отказаться от этой работы.

- У меня есть время подумать?

- Есть. Но если вы уедете из города, не сказав мне ничего, это будет равносильно отказу.

- Я подумаю.

**10 сентября 2006 года. Киев, аэропорт Борисполь.**

Она сидела в зале ожидания на неудобном деревянном кресле, когда Леваков вошел в здание аэропорта. Он довольно быстро нашел ее, и они, обменявшись улыбками, прошли в кафе рядом с выходом из зоны паспортного контроля, где толпился ожидающий народ.

- Это вам, - он вытащил из кармана пиджака компакт и дискету, крест-накрест связанных офисной резинкой.

- Что это?

- Дополнительные материалы, касающиеся интересующей вас темы. Технологии и принципы, на которых Холм собирается строить виртуальность нового поколения. Вы что-нибудь слышали о концепции "слепка реальности"?

- Что-то слышала, но...

- А об Оклендской конференции?

- Об этом точно ничего не знаю.

- Тогда, я думаю, вам будет интересно почитать это.

Она повертела пакет в руках и засунула в сумочку.

- А меня на таможне не остановят?

- С вашим паспортом... - он улыбнулся. - Да... еще один небольшой презент.

Он извлек из бокового кармана небольшую матрешку и ловко рассыпал все ее части на столе. Матрешки были миниатюрными, самая большая была размером в указательный палец. И ни на одной из них не было рисунка, просто голые деревянные заготовки.

- Знаете, мой отец этими делами увлекается. С тех пор, как вышел на пенсию, только и делает, что станки из комнаты в комнату таскает, - он взял самую маленькую матрешку и поставил перед ней на стол. - Гейткиперы. - Он спрятал дочку в маму побольше, - Серебрянный Холм. - Она тоже исчезла в третьей - "бабушке". - Внешний сценарий и новый мессия для всех жаждущих.

Остальные части матрешки он собрал молча и поставил на стол перед Леной. Она взяла ее в руку. Тонко зашкуренная деревянная поверхность приятно щекотала кожу. Она подняла голову, и они встретились взглядами.

- Если ты играешь в игру, - произнес Александр, - то это вовсе не значит то, что ты сам не есть фигура на чьей-то большой доске. Я думаю, вы и без меня хорошо понимаете это. Вопросы будут всегда. Когда они опять у вас возникнут, - не спешите спрашивать об этом тех людей, с которыми вы будете работать, - он ткнул пальцем в пакет. - Быть может, вы сможете найти ответы на часть из них в этих файлах.

***

"Чистая мотивация встречается редко. Может быть, только тогда, когда вы очень хотите есть или пить, или находитесь с кем-то очень привлекательным в постели, и больше ни о чем другом думать не можете, - задействованы физиологические рефлексы, не более. Обычно же наша мотивация - это смесь из инстинктов и того, что может быть определено как "благие намерения". И еще чего-то, для определения чего мы не всегда находим нужные слова. Если человек ищет внеземные цивилизации, то, скорее всего, он просто одинок или не может найти общий язык с теми, кто его окружает. Вряд ли он действительно хочет найти братьев по разуму, наверное, ему просто не везет в личной жизни. Да, столкнуться с чем-то... Истина откровения, то, что нужно принять или не принять, но нельзя доказать, потому как сомнения и уверенность - это основа, а те логические доказательства, которые нам приходится искать, в большинстве случаев предназначены для других, для того, чтобы тебя не заподозрили в мракобесии. Поиск истины или абсолюта - это форма. Суть?..

Для него это был шанс. С большой буквы. Шанс. Когда обстоятельства за тебя. Когда ты стоишь на развилке - позади прошлая жизнь, справа и слева - две дороги, два начала нового пути, где ты, возможно, обретешь любовь, счастье, покой, то, о чем так долго мечтал. Всем предоставляется шанс, но не все пользуются им. Иногда боятся того, что может произойти. А зачастую просто не замечают. Сложно сказать, чего именно он хотел. Вы так спрашиваете меня, как будто он мне исповедался. Не знаю. Чужая душа - сами знаете что... Опять же, чистая мотивация. Одиночество, невостребованность, отчужденность, в том числе и от себя самого, фиксация на своих травмах. Одинокий вечер в пустой квартире, холодная ночь, два тоста с сыром и чашка растворимого кофе с утра. День в большой конторе, и все по новой... Я иногда пытался понять, что держало нашу четверку вместе. Наверное, одинаковое ощущение жизни. Гремучая помесь из безосновательного оптимизма, иронии и черной тоски. Недоумение по поводу всего происходящего и бессилие что-либо изменить в этом. И смех, в том числе и над самим собой. Самоирония. Иногда это превращается в напалм и начинает выжигать тебя изнутри. Становится все равно - что ты, кто ты, зачем... Понимаешь, что пройдет еще десять лет и абсолютно ничего не изменится. Ты так и останешься в одиночестве со всем этим. И тут появляется возможность сделать разворот, выйти на трассу. Что-то действительно изменить в этой жизни. В себе, в окружающих. Понимаешь, что если сейчас ты этого не сделаешь, то все останется так, как было, что больше этого шанса не будет. И всю оставшуюся жизнь ты будешь кусать себе локти, повторяя про себя "вот если бы". Другое дело, если шанс этот - не манна с неба, но возможность выбора, возможность стать на начало нового пути. Но за это нужно платить. Чем? Не знаю. Вы воспринимаете эту жизнь в черно-белых тонах, без всяких градаций. Выиграл-проиграл. Возможно, он получил то, что хотел, но я бы не стал называть это победой или поражением. Никто не знает, во что станет вам на следующий день сегодняшняя победа.

Он знал, что хочет этого. Он колебался ровно столько, сколько нужно было, чтобы напечатать письмо в десять строк. Может быть, излишне громко прозвучит, но, в принципе, он мало что терял. Своей семьи у него не было. Творчество? Пожалуй, все, что он мог сказать, он уже сказал. Все остальное, что он делал после лета девяносто пятого, было повторением основных стержней "Х-фактора". Карьера? Можно было сидеть на эти три сотни еще несколько лет, медленно подниматься по службе, к сорока годам стать начальником отдела. Тоже неплохо. Я думаю, что если бы не нашелся модификационный фактор, этим бы все и закончилось. Просто подошло место и время... Да, может, речь идет о банальных амбициях, стремлении к власти и славе, пусть в узких профессиональных кругах. Старая история о человеке, сделавшем себя. Да, он точно просчитал схему и не побоялся сделать нужный шаг в нужном направлении. Заурядное тщеславие, помноженное на незаурядные способности. И здесь нет никакой трагедии... Никто и не говорил про трагедию. Никакой патетики. Но вы правы. Амбиции и желание принадлежать к внутреннему кругу тоже были. И инстинкт вожака. Стремление к власти, к разрушению отжившего. Я думаю, что даже он вряд ли мог ответить себе на подобный вопрос с полной откровенностью. Можно назвать это общей неудовлетворенностью, но я бы воздержался от окончательного диагноза. Вы не разложите это на отдельные составляющие, не повредив общей картины. А если и разложите, вряд ли до конца поймете все это. Может быть, есть шанс прочувствовать нечто подобное, если пройти через несколько жестоких парадоксов, которые дарит нам эта жизнь, и не перестать улыбаться после этого..." ▲

Vladimir "Panther" Pavlovsky
vladpsy@chat.ru

# Время игры
## или
# Праздник, от которого не убежишь

*Фрагменты текста, нанесенного острым предметом, левой рукой, на трехкнопочной китайской мышке, найденной при раскопках Владивостокского кремля VI века н.э.*
*(отчет пропавшей экспедиции)*

Мои самые мрачные предположения, кажется, начинали сбываться. Сквозняк гулял по темному большому помещению, дальние стены которого были едва различимы в свете чадящих факелов. Обрывки древних, полуистлевших штандартов плевать хотели на слабый ток воздуха и висели, не шелохнувшись. Вдалеке, где-то у противоположной стены, заслоненной причудливого вида колоннами, слышался хруст и позвякивание чего-то металлического по каменному полу. Запустение, затхлость, страх... В общем, все, кроме жизни. Впрочем, отсутствие последней с лихвой компенсировалось наличием просто кошмарного числа приятных на меч (не на вкус же), тварей. Жалкое подобие кожаных доспехов, а по простому - "рвань" плохо спасала от холода, ужаса и нервной дрожи неподвижной по анатомическим законам верхней челюсти. В ушах все еще стояли предсмертные стоны израненного вояки на входе в подземелье, оскверненного нечистью храма, впрочем, информации в них было маловато. Ну и ладно, нас так просто не запугаешь. Врете, гады, не возьмете... После получаса лихой и, как положено, бесшабашной рубки я пробиваюсь к мраморной подставке, на которой рядом с огарком свечи лежит стопка пергаментных листков. Свечка вновь зажжена, и огонек, отбрасывая блики на мрамор, освещает мою находку. Пергамент стар и местами выцвел, но буквы все еще различимы. Слава Богу, что это не бумага, она бы давно уже рассыпалась в прах. Наверное, здесь записано что-то важное, может, это поможет мне в сражении с тьмой. Беру верхний листок и начинаю читать: "... Началось это все недавно... ".

*Началось это все недавно. По галактическим масштабам - так этого вообще еще не случилось. Где-то в конце восьмидесятых. Мелькнуло перед глазами нечто странное, что друзья называли игрой на компьютере (едкий комментарий бессознательного: "Ага, ты еще калькулятор свой вспомни, охоту на лис..., советский "геймбой" гонки, эдакое сплюснуто-конусообразно-серо-пластмассовое изделие, по экранчику которого бегали прямоугольнички, "Ну, погоди" - было, было, не прибедняйся). Мелькнуло, да и ладно, не до этого было, жизнь бурлила, кипела. Было куда сходить, что сделать, не надо было прятаться от низкой зарплаты, усталости, злости, накопившейся за день (трагично, прям как в кино про белогвардейцев). Позже был неистребимый симулятор "пингвина" - забеги по льдинам с перепрыгиванием моржей, ловлей рыбы и т.д. Про классический Golden Axe вообще молчу. Больше, чем уже сказано до меня, сказать невозможно. Просто как-то внезапно в нашей привычной размеренной реальности появились ОНИ. Страшные монстры, пожирающие часы, дни, месяцы жизни. Я не верю во внезапность, не было ее. Мы играли всю жизнь, еще до рождения. Мы должны были встретиться с игрой.*

*Комментарий бессознательного для особо въедливых и умных: да, я читал Э.Берна, профессия такая, давно читал, курсе на третьем. Это чтиво не по старине Эрику. Одни игры трогают нас, вырывают из хронотипа жизни (приятное слово, умное), тянут за собой, изменяют пространственно-временной континиум, сворачивают миры и реальности, другие лежат в ящике, раздаются друзьям с восклицанием "редкая гадость, попробуй". Если же игра пробивается к закованной в тело душе, то происходит нечто неописуемое. Это как любовь, как первая сданная сессия, первая пойманная рыба и выигранный спор. Я хочу немного порассуждать о том неуловимом, что делает игру любимой и нужной именно сейчас, о том, что делает игру своевременной. Не о графике, не о звуке, не о сюжете. О зеркале наших мыслей, надежд, чувств. Даже самая навороченная игра может не отозваться в нас. Она будет красива, классно сделана, но мы в нее не поверим, потому что в нас нечему откликнуться на эту игру.*

Вылет был хорош. Броня моего "Рэптора", несмотря на толщину и прочность, была прожжена в нескольких местах. Как старушка дотянула до "Когтя", одному господу известно. Хорошо лихачить на посадке после рутинного патруля, по ходу которого тебе не встретились "Гратхи" кошек, а если вся электроника полетела и свисает обрывками проводов и переливается осколками слепых экранов, искренне радуешься наличию такой штуки, как автоматическая система посадки. На этот раз коты поимели от меня хорошую трепку: то есть сначала они имели трепку, а потом трепка (в виде подоспевшего на выручку старины Айсмана и вашего покорного слуги), соответственно, имела их в ответ. Едва не зацепив автоматическую тележку с боеприпасами, непонятно каким... ветром занесенную на посадочную полосу, я плюхнулся... нет, ну, естественно, в реальности - "грациозно приземлился" на палубу носителя за пару минут до очередного прыжка. Задание было, в общем-то, простое: пойди туда – набор координат – принеси то – описание измышлений аналитиков по поводу странного объекта, конвоируемого группой килратхских кораблей вглубь своей территории. Вышли мы прямо на конвой. Плотно вышли. Встреча оказалась достойной выхода - теплая, дружеская. Кошки настолько дорожили своей находкой, что послали на охрану лучших пилотов, императорскую гвардию. Отбили мы это "неизвестно что" с трудом, но потом, когда волокли эту дуру на буксире, до нас, наконец-то, дошло, что это покореженный до неузнаваемости древний земной шаттл, вероятно, один из многих пропавших во время колонизации планет Солнечной системы. Не знаю, я такие видел только в музее, да и то - макеты. И вот буквально час назад нас (меня и Айсмана) вызвал к себе полковник

Хэлсиен. Оказалось, что командование решило представить нас к награде. Нашли на том шаттле что-то. Записи, бортжурнал какой-то, древний...

*Читая книгу, мы живем в ней. Мир автора мертв без нашего прошлого опыта, есть книги, которые нам просто непонятны. Их черед еще не пришел, у нас недостаточно личного опыта, чтобы принять их, перенести себя в их мир. Есть игры, которые нам сейчас не нравятся, но это не значит, что они неудачны. Просто мы не в состоянии понять и погрузиться в ее мир. Его частицы нет в нас. Разъясняю: итак, "Дюна" (игра). Можно просто "играть в Дюну", тогда для нас не имеют особого значения ни мир, ни цели игры, ни герои... Можно прочитать книгу F.Herbert'а, поверить, что "этот мир реален", почувствовать хруст песка на зубах, дрожь пустыни под многотонными тушами червей и не играть, а жить Дюной. А можно, прожив все это, пройдя этот этап, сохранить в душе искорку тепла и пойти дальше. Тогда нет, да и вспомнишь восторг от ТОЙ ИГРЫ, откопаешь в дебрях винта старый архивчик, и, может быть, на день-другой легенда оживет. Просто ИГРОК стал опытнее, его внутренний мир стал больше, обширней и глубже. Так тоже можно играть. Или же книга и игра не произведут на вас впечатления, и вы решите участь сих произведений, повесив ярлычок "отстой"... Никогда не говори никогда. Просто время еще не пришло. Возьму на себя смелость заявить следующее. НЕТ ВЕЧНЫХ ИГР! Есть ИГРЫ – ЗЕРКАЛА, которые отражают лишь то, что есть в нас. Потому, на мой взгляд, глупо обвинять игры во вспышках насилия и жестокости среди подростков: если жестокость есть, то эта черта личности проявится и без воздействия такого стимула, как компьютерная игра. Нечего на зеркало пенять, если фейсом об тэйбл. Я не знаю другого, столь же эффективного способа расширения кругозора и внутреннего опыта, как игры. Может возникнуть возражение: какой же это опыт, если мы в реальности не чувствуем этого. Да?! Когда через несколько (дипломатично не уточняем сколько) часов рука на мышке начинает деревенеть, как если бы мы в реальности, будучи тренированным воином, махали мечом (классика: налево махнет – будет улица, направо... метро, к примеру). Или когда глаза начинают слезиться, но ты ведешь машину к цели... что, так не бывает? Или до головной боли против соседа не рубились? Да? Врежьте этому мерзавцу, кричащему "нет", чем-нибудь тяжелым – монитором, например. Это опыт, выстраданный нашим воображением, разумом, да и телом, в конце концов, болит-то оно!*

*Может, нет такой вещи, как предпочтение в играх? Что если мы просто не готовы принять для себя новые способы поведения, новый взгляд на мир, новое тело, новую голову? Я не утверждаю, что нет некачественных игр. Есть! Я говорю, что нет "плохих" или "хороших" игр. Мы оцениваем игру, исходя из своих стандартов, из своего опыта. Как мы можем оценить то, чего в нас нет? С какими эталонами будем сравнивать? Графика? Может быть позорной... Звук? Забыли, как в Doom под магнитофон играли? А как в QII хорошо под Земфиру играть (диагноз: крайняя степень садомазохизма). Сценарий... Да, согласен. А мы его знаем? Сценарий Doom'ы первого созыва про бравого десантника, заехавшего по физиономии старшему по званию, помните? А почему он с одним пистолетом остался? Да знаю я, что за такие ехидные вопросы бывает...*

*Игра не может быть мертва для нас. И подход "помучался, потыкался и бросил..." означает лишь отсутствие тяги к развитию и самосовершенствованию (интерфейс бывает и не совсем изящным и приятным... только не по голове, я ей шею от снега спасаю).*

*Есть такая теория (не будем уточнять, где она есть, а где ее не валялось), что внутренний ритм жизни каждого из нас строго индивидуален, и если ритм какого-то события, песни, книги (игры?) совпадает, то мы испытываем особое приятие этого объекта. Если я чувствую, что мне нельзя быть сейчас нигде, кроме (что бы такое классическое и неистребимое, как само зло, вспомнить...) как в мире Quake, значит место мое сейчас там! Это вовсе не означает, что потом такому игроку не может понравиться другая игра. Извините, я не верю в образ "тупого, ограниченного Квейкера", который пытаются иногда нарисовать некоторые коллеги. Компенсация, господа хорошие! Если у меня не получилось, то бяка ваша игра... Ребеночек этакий (радуйся, камрад Берн)!*

"Мститель" шел на бреющем над перелеском где-то в центральной Европе. Рев турбин в кабине был почти не слышен... Тарелку, средний харвестер, завалили над Москвой, но у нее хватило наглости тянуть еще несколько сотен миль до поверхности, где она и упокоилась. Первыми, как обычно, пошли танки: два блюдца с башенкой сверху и один старый, проверенный во многих боях гусеничный лазерник. Быстро зачистив район и выковыряв из странной, геометрически симметричной уродины положенное число мутонов, ребята расположились вокруг старого замшелого булыжника, сточенного сверху веками, дождями и, вероятно, рыцарскими пьянками. Осмелев после грохота боя, в лесу снова запели птицы. Молодой, но уже с проседью в волосах капитан поднялся с земли и задумчиво посмотрел на каменную глыбу, служившую им столом. Внезапно его взгляд наткнулся на странные, пересекающие друг друга в разных местах неглубокие, затертые борозды. Он плеснул из фляги на поверхность камня и увидел проступившие контуры неразборчивого готического шрифта. Он наклонился поближе, чтобы прочитать старинную надпись, но в этот момент из расположенной невдалеке, покосившейся от времени и ветров сараюшки вылетела зеленая молния и ударила рядом с человеком. Бойцы среагировали почти мгновенно, и спустя несколько секунд с предсмертным воплем рухнул на землю последний мутон. Крепко выругавшись, капитан обернулся, глянул, куда попал разряд тяжелой плазменной винтовки и плюнул от досады. Старинный камень дымился, и лишь первые несколько букв сохранились нетронутыми, весь остальной текст был начисто стерт выстрелом. Там, где были бессильны тысячелетия, инопланетное оружие за одно мгновение безжалостно уничтожило еще одну частицу истории зеленой планеты. Позже ученые прочитали первые два слова написанного на одном из вариантов древнего языка индоевропейской группы текста: "Повелением вышним...".

*Повелением вышним, – ну и муть же несусветная несется из уст моих! Надо же было такое понапридумывать. Хотя, в принципе, года четыре назад, или уже больше, я гонял на своей родимой четверке неистребимый "Реталятор" и сам считал RPG редкостным отстоем... Глупый был. А теперь совсем старый стал, ленивый. Не кочую больше, стреляю редко. Совсем плохой стал, пора в долину смерти. ТОЛЬКО НЕ В GRIM FANDANGO!!! Нет!!! Я еще слишком молод для квестов!!!!!*

*P.S. Молодой человек, а вы в каких частях служите? В ги... тьфу, зараза! Совсем озверел черный Абдулла, ни своих, ни чужих не жалеет!*

# Почта

Холодно. Опять зима эта противная. И даже неумолимо приближающееся с каждым днем новое тысячелетие не спасает от плохого настроения. Впрочем, тысячелетие все равно начнется не раньше 2001 года – и здесь не подфартило... А самое гадкое, что традиция топить вашими письмами редакционный камин уже не спасает – бумага слишком быстро сгорает. Так что придется в очередной раз обратиться к вам с просьбой – до весны присылайте письма на бревнах, поленьях, в крайнем случае, на фанере – все тепла побольше будет. Опять же, вам так проще будет выразить свое отношение к журналу. Понравился очередной номер – отсылаем вязанку хвороста, не понравился – мешок угля. Ну и письма пишите, разумеется. Куда же без них - ни один камин не растопишь :) .

А письма какие-то странные пошли, надо сказать... Например, одно письмо было написано на фирменном бланке вытрезвителя города Красноуральска Свердловской области, неким ZEST aka Sam.E-burg'ом. Правда, на поверку он оказался Ягодиным Семеном Ивановичем из Екатеринбурга, но какое отношение он имеет к красноуральскому вытрезвителю так и не удалось установить. Журналистское расследование продолжается.

А теперь заканчиваю раскисать и перехожу к вашим письмам. А вы тут думайте, хандрю я или прикалываюсь : ).

*Привет всем в редакции Нави. Пишу поскольку что накопилась уйма вопросов и предложений. Вот, кажем, одно время ходили слухи, что собираются снимать фильм по DOOM"у. Я понимаю, что главная проблема – отсутствие сюжета. Не будут же зрители два часа смотреть, как главный герой до перегрева хотгана отстреливает монстряков в темных коридорах. А ведь сюжет-то у нас есть! Да, я о них, родимых, о "Санитарах"! Если это все превратить в фильму, то получится полный рулез. Маленькая проблема – найти студию, которая этим займется. А что, представляете, одиннадцать Оскаров фильму опера Гоблина "Санитары Подземелий". Все ликуют и пьют до потери пульса.*

Raiden [ZED]

Ага, и книгу, и фильм, и еще мюзикл не забыть бы поставить на Бродвее. А еще можно оперетту написать или балет (вы только представьте Пушистого в обтягивающем трико с шотганом – ух, красота!)... Можно мультики снимать, комиксы. Даешь "Санитаров" в массы! Но для начала кино. Тут и студия не особо-то нужна, – снимем любительской видеокамерой в подвале собственного дома. А на роль Шамблеров и подобной нечисти пригласим местных бомжей – им и гримироваться-то особо не надо. Жаль только, характерный запах "э-э... типа... смерти!.." через камеру передать не получится. А потом останется всего ничего – отослать кассету на фестиваль и стрясти пару золотых пальмовых-березовых ветвей и пачку потных оскаров.

*На счет карточных и настольных игр. Мы тут че, пасьянсы раскладываем? Кому нужны эти ваши карты? Вы же серьезный "магазин"! А не общественная газета гадалок России.*

*Marouder MK-VII aka Васек "Африканыч" Богазеев*

А чем тебя не устраивают карточные? Напомнить, что мы Навигаторы Игрового мира? Скажи спасибо, что про лото и домино не пишем – а ведь имеем полное моральное право. Карты нужны, более того, эта тема вызвала огромный интерес – в каждом третьем читательском письме содержится просьба написать "еще чего-нибудь эдакое". И вообще, почему такое неуважительное отношение к гадалкам? Может, я именно этим на досуге и занимаюсь. По пятницам и средам стою в переходе станции метро Пушкинская и гадаю всем желающим по руке. А за отдельную плату и по другим частям тела. Особым спросом пользуется гадание по левой мозоли на ноге – говорят, суперрезультативно. И вообще, на будущее. Пасьянс – тоже игра. Не веришь мне – посмотри в Мастдае. В папке "Игры".

*Привет Навигаторы! Отдельный привет почтовой голубке Жанне, баснописцу Гоблину и двухметровому красавцу К.П. Пишут вам две ваши поклонницы. Перейдем (переползем) к делу.*

*Что твориться с комиксом?! Его стало меньше, его стало хуже, его стало скучнее. По этому поводу можем помочь морально и материально (есть идеи).*

*Большая просьба вывалить на CD эмуляторы Play Station, а также напишите что-нибудь про anine, плизз...*

*Гоблин, будь! Мы пролили немало соплей на "Санитаров". Пора ставить трагедию "Гоблин и Шамблер" в двух частях, аналогично "Ромео и Джульетте".*

*Урвите хоть полосу под рубрику "Галерея рисунков читателей" (а то таланты пропадают). Рубрику можно вести по мере накопления материала.*

*P.S. Благодаря "Нави" мы снюхались, big, big, thancs.*

*Лингвистка Аня и любительница хит-парадов с TR Оля.*

Пойдем по порядку, приветствия опускаем.

Материально – это хорошо. Почтовые переводы отправлять на наш почтовый ящик с пометкой "Для А.Еремина". Все новые идеи кидать туда же.

Про эмуляторы – это к выпускающему.

Санитары в соплях – это серьезно. Девушки, пора остановиться, пока это не зашло слишком далеко (а ведь уже почти зашло). По поводу трагедии – см. выше, мы там уже кино собрались снимать.

Вот-вот! И я говорю, нужно такую рубрику делать. Но двухметровый красавец Костя Подстрешный до сих пор артачится, как молодой жеребец. Не дает рубрику и все тут. Мы вот что сделаем... Вы пришлите побольше своих рисунков, и когда их станет слишком много, он вынужден будет уступить! А все уговоры я возьму на себя.

P.S. Снюхались – это не так страшно, вы главное не раскуривайтесь :) .

Эмуляторы... А почему бы и нет? На одном из ближайших дисков будет демо-версия Bleem! – эмулятора PlayStation (в демо-версии не поддерживаются звук и 3Dfx, но играть вполне даже можно). В следующем номере мы расскажем о Bleem! поподробнее.

P.S. Огромное спасибо за рисунок!

P.P.S. Где бы еще взять сантиметров 15 до двух метров?

Константин Подстрешный

(Костя! Хочешь быть красивым - запишись в гусары! (с) К.Прутков - прим. главред.)

*И еще несколько пожеланий читателям Навигатора. Геймеры (как вы себя называете), чем вы вообще занимаетесь? Играете в игрушки? Читаете очередной журнал НИМа, а потом давай ныть в письмах Жанне, как и что вас не устраивает в журнале? Кому-то патчи подавай, кому-то диск не нравится, кто-то полные версии игр требует. Что вам не нравится? Поймите, что Навигатор – это Навигатор, его название говорит само за себя, он показывает кратчайший путь от точки А до точки В, т.е. журнал, "который дает информацию о периоде времени, когда по климатическим условиям возможно приобрести ту или иную игру в данном море компьютерных игр". В общем, это – путеводитель. А остальное все зависит от вас, насколько у вас тяжелое заднее место, чтобы оторвать его от стула и дойти до магазина и насколько вы денежные, чтобы все это купить. Короче, кончайте ныть. И последний совет – Работать надо, работать :-). Совмещать полезное с приятным.*

*Калинина И.Н.*

Действительно, разбаловали мы их - сил нетути. Только и видно в каждом письме "хотим это, не хотим то". А что поделать – они наши главные судьи, им и решать, что хорошо, а что плохо. Ну а работать или не работать – это все-таки личное дело каждого индивидуума. По мне так лучше быть вечным студентом. Как говориться в бородатой поговорке: "Ученье свет, а неученье – чуть свет на работу"

*Привет, "Нави".*

*Купил вот 9-ый номер и хотя был он без юмора, но посмеялся я от души. Конечно же добрым смехом. А вот почему? Начал я перелистывать журнал и наткнулся на ревью Владимира Рыжкова в разделе Action/Arcade на игру System Shock 2. Статья занимательная. Автор явно восхищается игрой и даже убедил меня, что стоит ее купить, т.к. мнение Владимира я уважаю, он дурного не посоветует ;). И вот читаю я ваш Замечательный журнал дальше*

*и начинаю о-очень сильно удивляться и не менее сильно смеяться. В разделе RPG/Adventure ревью Андрея Шаповалова на игру... System Shock 2. Вот это да, "беспрецендентный случай", как любят выражаться российские СМИ. Я долго перелистывал журнал с первой статьи на вторую и мне показалось, что они дополняют друг друга, а никоем образом не исключают. Но ПОЧЕМУ они в РАЗНЫХ разделах, с РАЗНЫМ рейтингом?! Мой недалекий ум никак этого понять не может. Вы только не в коем случае не подумайте, что я вас ругаю, ведь этот "случай" :) поднял мне настроение и мне всего лишь интересно что это?*

*С глубочайшим уважением за ваш труд.*
*Стас aka CaBa.*

Все просто. Игра довольно интересного жанра – вернее, находится на стыке двух жанров. Поэтому, чтобы не тянуть одеяло на себя, мы решили написать на нее целых два ревью. Т.е. оценить игру и как action и как RPG. Именно поэтому и рейтинги получились разные. По-моему, крайне интересное решение – возможно, это не последний прецедент подобного рода, особенно если учесть, что жанры с каждым годом становятся менее полярными.

*Зачем же вы так обижаете некоторые игры! Это же просто обидно даже! Пример: "Final Odyssey" вы как-будто просто выбросили в помойку! Вы то бишь корейских игр не помните ни одной! Но ведь всем известно, что первый блин всегда комом вовеки веков! (Аминь!) "Ацтеков" вы тоже всячески поносили. Но ведь российская игра, где же снисхождение! Даже в программе телевидения к нашим фильмам пять (5!) звезд ставят! Причем какую не открой - везде!*

*Андрей aka TITAN*

Нет, Андрей, здесь я с тобой не согласна. Для определения качества и интересности игры, совершенно необязательно знать, где именно она разработана. Неужели ты будешь есть неготовый, сырой блин или играть в тупую скучную игру только для того, чтобы поддержать производителя? Халтура, она и есть халтура – в какой бы стране она ни была произведена. И чем выше мы будем ставить планку качества для наших производителей, чем пристальнее и критичнее мы будем рассматривать наши игры, тем быстрее мы действительно сможем гордиться ими. Только так.

*Привет!*

*Решил излить вам душу по мылу, т.к. сайт ваш, увы, давненько уже не откликается :(. Жаль! - какой все-таки классный у вас форум! В сравнении познал, что такого удобного больше ни у кого нет. Я так подозреваю, что на вашем сайте ведутся какие-то работы по его совершенствованию, но надеюсь, что форму форума вы не измените. Что касается журнала, то он как и прежде, радует, но есть некоторые моменты, которые немного... удивляют. Разумеется, я не думаю, что вы броситесь все переделывать по моему вкусу, но может быть, что-то и покажется вам разумным. Куда запропастился обзор по C&C:TS в 29м номере? Солюшен есть, а ревьюшки нет??? Забыли, что ли?!! По поводу "Диспетчера" ...хмм, представляю как вас сейчас за него утюжат (или нет?). В общем, мне он тоже не понравился...Не въехал я в него, хотя пытался раза три - бросал к черту. Не мое, увы... Да и не про игры это, а Нави все-таки не сборник научной фантастики, верно? Хотя, с другой стороны, была же гоблиновская статья про армию и тоже не про игры, но прокатила "на ура"... В общем, разговора не было бы, если б Диспетчер не растянулся на несколько выпусков - меня это очень не радует. Лучше бы интервью какое-нибудь напечатали вместо. Так что я бросаю на чашу весов свое скромное мнение - может перевесит :). Думайте. Особенно добили постскриптумы "Раскольникова" по "Князю" - PSSSSS!!!! Я всегда считал, что PPPPPS - ПослеПослеСловие, а не ПослеСловиеСловие. Забавно : ).*

Роман Щербина aka Bomberman
*bomberman@email.kht.ru*

Да уж, необходимость закрыть сайт (пусть даже временно), мало кого радует. Нет даже смысла говорить, что мы всячески пытаемся сократить время ожидания и при первой же возможности вернуть сайт в рабочее состояние - это и так понятно.

С ревью по TS вообще прикольная ситуация вышла – мы его анонсировали на обложке, полностью подготовили к печати, но в последний момент статья.. не поместилась :). Бывает такое. Редко, но бывает. Поклонникам тибериумного солнца пришлось удовлетвориться прохождением, а ревью читать уже в следующем номере.

"Диспетчер"... как много в это звуке... Нет, утюжить нас за него никто не пытается, но не всем дано так вот сразу переключаться после "Санитаров". Впрочем, некоторые смогли, вот цитата в подтверждение. Альтернативное, и это мягко сказано, мнение.

*Привет!*

*Сел, наконец-то, письмо писать, третий день собираюсь, как купил новый номер, только о письме и думаю. А все из-за чего? Рассказ просто потрясающий! Читаешь, читаешь, зачитываешься, а тут "продолжение в следующем номере", чувствуешь себя ребенком, у которого отняли любимую игрушку... Еще ХОЧУ... А тут - целый месяц ждать. По-моему такого класса рассказов в компьютерных (по крайней мере российских), и уж точно в игровых журналах не было! По сравнению с Goblin'овскими бреднями, которые скорее смахивают на мексиканскую мыльную оперу, правда с кровавыми соплями, вместо стандартных аттрибутов, этот рассказ просто шедевр (хотя предвижу гневные послания поклонников 3d-шутеров "...верните Goblin'a в прежнее положение..." ;-))...*

*Степан*

*PS Да, и не считайте, что я такой ненавистник 3d-шутеров, они так же хороши в компании, как и пиво, но не более.*

В общем, мой совет всем, кто не въезжает и не догоняется: не плюйтесь раньше времени, подождите немного. Возможно, через полгода вы с удовольствием возьмете подшивку "Навигатора" и перечитаете "Диспетчера" за один присест.

На этой оптимистичной ноте и закончу. Дальше – шикарная на сей раз рубрика "Без комментариев" и ваши объявления. Удачи!

**Без комментариев**

*Здравствуйте, Жанна. Спешу поделиться с вами блистающей идеей, пришедшей в мою шибко умную голову. Идея заключается в том, чтобы выпустить на свет божий и радость читателям спецвыпуск Нави аккурат к Новому году (я имею в виду 2000-й год). И посвятить его исключительно Навигаторщикам. На весь титульный лист отвалть здоровенный треугольник с надписью: "Мы знаем, наша реальность – мировая". А на первую страницу поместить фотографию Игоря Бойко, который искренне приглашает всех читателей погрузиться в мир рабочего (или к какому там классу вы относитесь по Марску) коллектива. А потом, значит, идут разделы. Например action (перед тем как разделы пойдут, хочу полюбопытствовать, куда дели рисунки к разделам? По-моему, лучше с рисунками, чем без). И в разделе напечатаны фотографии всех тех, кто в данном разделе печатается. Фотографии делать по принципу "один автор – одна страница - одна фотография". А, если, скажем, Гоблин не печатается только в "железе", то пусть только в "железе" его фотографии и не будет. Солью журнала я бы его не назвал, но жгучим перцем вполне, грех не утыкать полжурнала его фотками. А после фотографии пусть автор расскажет что-нибудь о себе. Поздравит читателей с Новым годом и пообещает в следующем веке писать еще остроумнее и интереснее. Любопытно было бы узнать пагубные (и не очень) привычки и интересы сотрудников, дабы поклонники могли одаривать их по праздникам любимыми сортами пива и сигарет. Так хочется иногда прислать Косте Подстрешному в знак благодарности десяток рисунков Лариски, созданных собственноручно в векторном редакторе и распечатанных на девятиигольчатом принтере под зеленую копирку. Или поздравить когонибудь из работников журнала с наступающим Новым годом и подарить ему свою коллекцию использованных железнодорожных билетов (кстати, Жанна, вы не в курсе, как называется коллекционер железнодорожных билетов?). А Гоблин пусть не скучает, а займется делом (на то он и опер, чтобы дела вести). И составит личное досье на каждого из работников журнала, которое напечатают после фотографии. И чтобы было как у Штирлица: "В пьянках замечен не был, но по утрам жадно пьет холодную воду". Положительная сторона и явная выгода этой идеи видны слепому: работы минимум, рост (сказочный, не-*

*описуемый рост) популярности, увеличение дохода. В результате сотрудники журнала укрепляют свое финансовое положение за счет денег читателей, а восторженные читатели оклеивают свои комнаты фотографиями сотрудников журнала, укрепивших свое финансовое положение за счет денег читателей. Самые верные поклонники на Новый год категорически отказываются кричать "Снегурочка!" и кричат "Жанночка!". Да, на последней странице поместить групповую фотографию всех сотрудников, поздравляющих своих читателей с бокалами шампанского в руках (сотрудники с бокалами). И естественно, внизу поместить надпись "С Новым годом!" (или что-либо менее приевшееся, например "С Новым веком!". И чтобы слева была елка, а справа камин, от которого веет теплом читательских писем. (кстати-2. Жанна, будьте любезны, передайте уважаемому господину Подстрешному, что тепла в читательских письмах хватало всегда. Просто не нужно лениться затыкать этими письмами щели в оконных рамах, перед тем, как растапливать редакционный камин). На этом я закругляюсь, желаю всяческих успехов.*

IW aka Иващенко Виктор

*Совершенно не секретно.*

*Копия-в войсковой штаб*

*Пишет вам рядовой Пушистый с Фобоса. Вот уже 2 года несёт наше подразделение службу по охране этих чёртовых ворот. Отряд у нас не большой -15 человек, но колоритный: Пушистый, Казанова, Сандер и другие товарищи. Недавно пришло пополнение, правда весьма странное: Задохлик и Бандюга. Задохлик странный какой-то. Спит с ломиком и разговаривает исключительно со своим костюмом : ). Бандюга - тот ещё товарищ. Такие МАТЮГИ заворачивает-у меня в голове не укладывается. Кстати, Казанова здесь вообще случайно оказался: телепортером ошибся при прогулке.*

*Так во-о-о-о-т. Пишу вам вот поч-му: нравится нам ваш журнал! Не считайте нас за идиотов, без базара - (тьфу, кингпин проклятый) - прёмся как слоны на повороте (С) Гоблин. Кстати о нём: войсковой штаб заочно приставил его к ордену Железного гвоздя за его ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ рассказы. Также неплохо бы поблагодарить Тютелева - из его статей наш механик много полезного подчерпнул. В вашем журнале больше всего уважаем рубрики action,simulation, и канечна Z-ZONE. Для тех кто желает присоединиться к славному взводу имени охраны пространственных ворот, пишите: 301roger@mail.ru Всегда рады. Ну все, я пошел - пора к калитке на караул.*

*P.S.:У нас явная нехватка женского пола в коллективе. Жанна - ты первая в листе кандидаток в медсестры! Мы звали Лариску Крофтовну - но она без КПССВЛКСМ, не идет.*

*P.P.S. Вам мясо по дешовке не нужно - недавно Кибердемона завалили...*

P.P.P.S. Не надо меня бить за ник - это не копирка с гоблиновских "Санитаров", а моя исторически сложившае-, сложа-, слежяа-, короче - это уже другая история...

Пушистый

**Читатель-читателю**

*Мне 13 лет(11.05.86), игрoман, стратегоман и тому подобный ...ман. E-mail maddog2@chat.ru Пишите все!!*

*Hello все! Я поклонник RTS, RPG и многого другого. Зовут меня PLUTON. Напишите мне. Отвечу. 152907, Ярославская обл., г.Рыбинск, ул. 9 мая, д.27, кв.29.*

*Привет всем! Меня зовут андрей, мне 15 лет и 10 из них я провел сидя перед монитором. Я – компьютерный маньяк, псих, вынесу в Quake кого угодно. Я ищу себе подругу. Милые девочки, не стесняйтесь, звоните мне по телефону 514-19-40 в любое время. Спросите Naftizin.*

*Все, кому нравятся квесты, пишите в "Квест-клуб"! Мы существуем уже год, у нас 75 квестеров. У нас выходит бесплатный журнал для всех членов клуба. 123557, Москва, Малая Грузинская, 46-80. Квест-клуб.*

*Привет геймеры!!! Я прошел множество игр, знаю много кодов. Хотелось бы*

*попереписываться или поиграть по модему в Fifa98,99, K&M, AOE2, Pizza Syndicat. Жду ответа на milchumkal@hotmail.com!!!*

*Народ кто хочет локальную сеть в Тушино ( Аля Бибирево-нет) пишите: psylon@aport.ru my2mail@mail.ru*

*Привет! Я тороплюсь, поэтому буду краток. Игра - "Князь". Вопрос: Как замочить ЛЮБОГО монстра с помощью героя ЛЮБОГО уровня? Ответ: 1) Покупаем/находим лук, стрелы, яд (любой концентрации), колюще-режуще-рубящий предмет. 2) Мажем стрелы ядом. 3) Нахально подваливаем к толпе монстрюг, выбираем понравившегося и... нет, нет, я имею ввиду отравленой стрелой - фьють. 4) Отбегаем и ждем, пока здоровье твари не падает единиц до 10-15 и храбро кидаемя на него. 5) Завалив получаем опыт по полной программе. 6) Иногда бывает облом, когда тварюга убегает в кучу собратьев. Если дело на поверхности, то просто заходим с другой стороны и... тю-тю. Если под землей, берем нормальные (не отравленные стрелы) и пускаем одну в ближайшую тварь из группы. Убегаем. Рано или поздно раненая тварь окажется на передовой и тогда... тю-тю :))))). 7) Чуть не забыл! Если тварей слишком много, для добивания можно использовать обычные стрелы. Безопасный "Князь" - наш выбор!*

Роман Зорин aka Romiras.

*Над письмами вздыхала*

*Жанна Давыдова*

jgran@softhome.net

ICQ uin: 2244559

**Главный редактор**
Игорь Бойко aka BIB The Tall

**Выпускающий редактор**
Константин Подстрешный

**Редактор раздела Action**
Владимир Рыжков

**Редактор раздела Strategy**
Олег Полянский aka Doctor

**Редактор раздела RPG/Adventure**
Александр Затолокин

**Редактор раздела Simulation/Sport**
Леонтий Тютелев

**Ведущий раздела Hardware**
Дмитрий Горяйнов

**Представитель в США**
Дмитрий Герцев aka Spellbound

**Главный почтальон**
Жанна Давыдова

**Special Projects Division**
Андрей Шаповалов

**RPG Division**
Александр Володкович aka Chaos Mage

**Арт-директор**
Дмитрий Ароненко aka ]A[.Alrick

**Коммерческие директора**
Сергей Журавский
Али Даутов

**Художник**
Александр Еремин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
***http://www.gamenavigator.com***

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
***http://www.avp.ru***

Чтение нечитабельной E-mail:
Программа Mail Reader АО "Агама"
***http://russia.agama.com/mailreader***

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P.
***(http://www.aha.ru)***
Internet Service Provider ILM
***(http://www.ilm.net)***

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
При перепечатке любых материалов ссылка на "Навигатор Игрового Мира" обязательна.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 967-2568, 913-7647
***http://www.prepress.ru,***
***http://implosition.ru***

Отпечатано с готовых диапозитивов в ИПК издательства "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 32.000 экз. заказ 4916

Цена договорная.

# 1С:МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

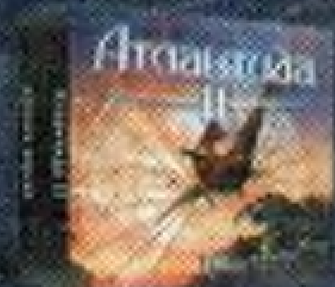
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

# Атлантида II

приключенческая игра, не похожая ни на одну другую

Игра продаётся в 2-х комплектациях:

подарочная




экономичная

Три дороги
Две части Силы
Одна легенда

Мир Атлантиды ждёт Вас

www.nival.com/atlantis2

| | | |
|---|---|---|
| **Нелинейный сюжет** разворачивается в пяти странах, которые можно исследовать в любом порядке (Китай, Юкатан, Тибет, Ирландия, Шамбала). | **Более 60 трехмерных персонажей** участвуют в диалогах. В их мимике и движениях ощущается неподдельная реальность. | **Потрясающая графика**, звуковое оформление и многочисленные анимации создают живой и естественный мир. |

**Полный перевод на русский язык, профессиональный звук.**

www.1c.ru www.nival.com www.cryo-interactive.com



## Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

**Москва**
ул. Смольная, 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «[illegible]техника» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)
ул. Ярцевская, 19 маг. «Рамстор-1» (м. «Молодежная»)
ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2» (м. «Рижская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12» (м. «Кузьминки»)
Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолюбитель», (м. «Университет»)
ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)
ул. 2-ая Тверская-Ямская, 54, маг. «Мир Печати» (м. «Белорусская»)
ул. Тверская, 8, маг. «Москва» (м. «Чеховская»)
Ленинградский пр-т, 56/2, маг. «Парад Электроники» (м. «Аэропорт»)
Ореховый б-р, 7, маг. «Клондайк-15» (м. «Домодедовская»)
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки» (м. «Октябрьская»)

**Абакан**
ул. Щетинкина, 59

**Алматы**
ул. Маркова, 44, оф. 315

**Армавир**
ул. Ко[illegible]ка, 264

**Архангельск**
ул. Тимме, 7

**Барнаул**
ул. Деповская, 7

**Березники**
Центральный Универсальный Магазин

**Бишкек**
ул. Киевская, 96Б, салон «Umeliu»

**Братск**
ул. Депутатская, 17

**Брянск**
ул. III Интернационала, 2, 59

**Верхняя Пышма**
ул. Ленина, 42

**Владивосток**
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»

**Владимир**
ул. Московская, 11

**Домодедово**
ул. Рабочая, 59А,

**Иваново**
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»

**Ижевск**
ул. Советская, 8А

**Калининград**
Ленинский пр-т, 13-15

**Киров**
ул. Московская, 12

**Краснодар**
ул. Старокубанская, 118

**Красноярск**
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

**Липецк**
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»

**Магнитогорск**
ул. Ленина, ЦУМ

**Мурманск**
ул. Воровского, 15А

**Нефтеюганск**
мкр. 2, д. 23

**Невинномысск**
ул. Гагарина, 55

**Нижневартовск**
ул. Менделеева, 17П

**Нижний Новгород**
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32

**Новгород**
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

**Новосибирск**
Красный пр-т, 157/1

**Норильск**
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»

**Ноябрьск**
ул. Киевская, 8

**Одесса**
ул. Жуковского, 34
р-к «Котовский», пав. Е-82

**Оренбург**
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

**Орехово-Зуево**
ул. Ленина, 44А

**Орск**
ул. Станиславского, 53

**Пермь**
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101 маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15

**Рига**
ул. Дзербенес, 14

**Ростов-на-Дону**
ул. Большая Садовая, 70 салон «Лавка Гэндальфа»

**Самара**
ул. Ерошевского, 3-219

**Санкт - Петербург**
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»
Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»
Каменоостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»
Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная, 12, маг. «1С:Мультимедиа»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»
*Магазины «ManCom»*
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3

**Сочи**
ул. Советская, 40

**Сургут**
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

**Таллинн**
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEKS»
Axtru, 12

**Тольятти**
ул. Ленинградская, 53А

**Тюмень**
ул. Геологоразведчиков, 2-58

**Улан-Удэ**
ул. Хахалова, 12А

**Усть-Каменогорск**
ул. Ушанова, 27, подъезд 2

**Хабаровск**
ул. Стрельникова, 10А

**Ханты-Мансийск**
ул. Калинина, 53

**Чебоксары**
ул. Хузангая, 14

**Челябинск**
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31 компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина компьютерный салон «Wiener»

**Чита**
ул. Амурская, 91

**Южно-Сахалинск**
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»

**Якутск**
ул. Аммосова, 18, 3 этаж

**Ярославль**
ул. Свободы, 52

**а также в фирменных магазинах Москвы:**

«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»);
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«Электрический мир»: ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»)
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66, Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
«Компьюлинк»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17 (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).
«Юнивер Компани»: пр-т Вернадского, 101-1 (м. «Проспект Вернадского»); ул. Новый Арбат, 8, 1 этаж (м. «Арбатская»); ВВЦ, пав. «Вычислительная техника» (м. «ВДНХ»)